№ 5.95

КомпАс

МУЛЬТИМЕДИА и ИГРЫ

CD–ROM
ИНСАЙД
ДИСКЕТА

LORDS OF THE REALM

PHANTASMAGORIA

LAST DYNASTY

СВЕРШИЛОСЬ!

Причем свершилось хорошее, и даже не одно. Номер, который вы держите в руках, можно смело назвать **ПЕРВЫМ**, несмотря на то, что на обложке написано «№ 5.95».

Это **ПЕРВЫЙ** в Росии номер журнала, сопровождаемый CD–ROM. Откройте его на середине, и вы узнаете, какие новые неожиданности приготовлены для тех, кто кто купил «КомпАс-Disc».

Это **ПЕРВЫЙ** номер журнала «КомпАс», объем которого вырос с 64 до 80 полос. Теперь вы получаете на 25% больше информации, чем раньше. Причем, скажем по секрету, мы не собираемся на этом останавливаться.

Наконец, это **ПЕРВЫЙ** номер журнала «КомпАс», где мы публикуем результаты конкурса анкет, условия которого были опубликованы во втором номере за этот год. Это не последнее такое мероприятие, так что покупайте «КомпАс», заполняйте анкеты, вырезайте, отправляйте их нам и ждите призов.

Мы хотим порадовать вас известием о том, что объявляем подписку на журнал через редакцию. Звоните нам, и вы узнаете, как оперативно получать «КомпАс» с дискетами и компакт-дисками. Для тех же, кто предпочитает, чтобы периодика ждала его дома, объявлена подписка через агентство «Книга-Сервис». Подробную информацию ищите на с. 9.

Главный редактор
Г.Л. Карчикян

Зам. главного редактора
В.В. Водолзакий

Генеральный директор
С.В. Нестеров

Директор
А.З.Морев

Издательский директор
А.М. Миляков

Художественное оформление
Александр Беляев
Андрей Бычков
Андрей Морев
Андрей Шрубек

Редакция: (095) 939–16–09
Факс: (095) 939–16–09
Адрес: 119899 Москва,
Ленинские Горы, МГУ

Учредитель — коллектив редакции.
Издатель — НПО «Инфосервис».

Журнал зарегистрирован в Комитете Российской Федерации по печати.
Регистрационный № 013148.

Подписано в печать с оригинал-макета
9 октября 1995 г.
Формат 60х90/16.

Отпечатано в АО «Типография "Новости"».
Москва, ул. Ф. Энгельса, 46.
Заказ № 884.

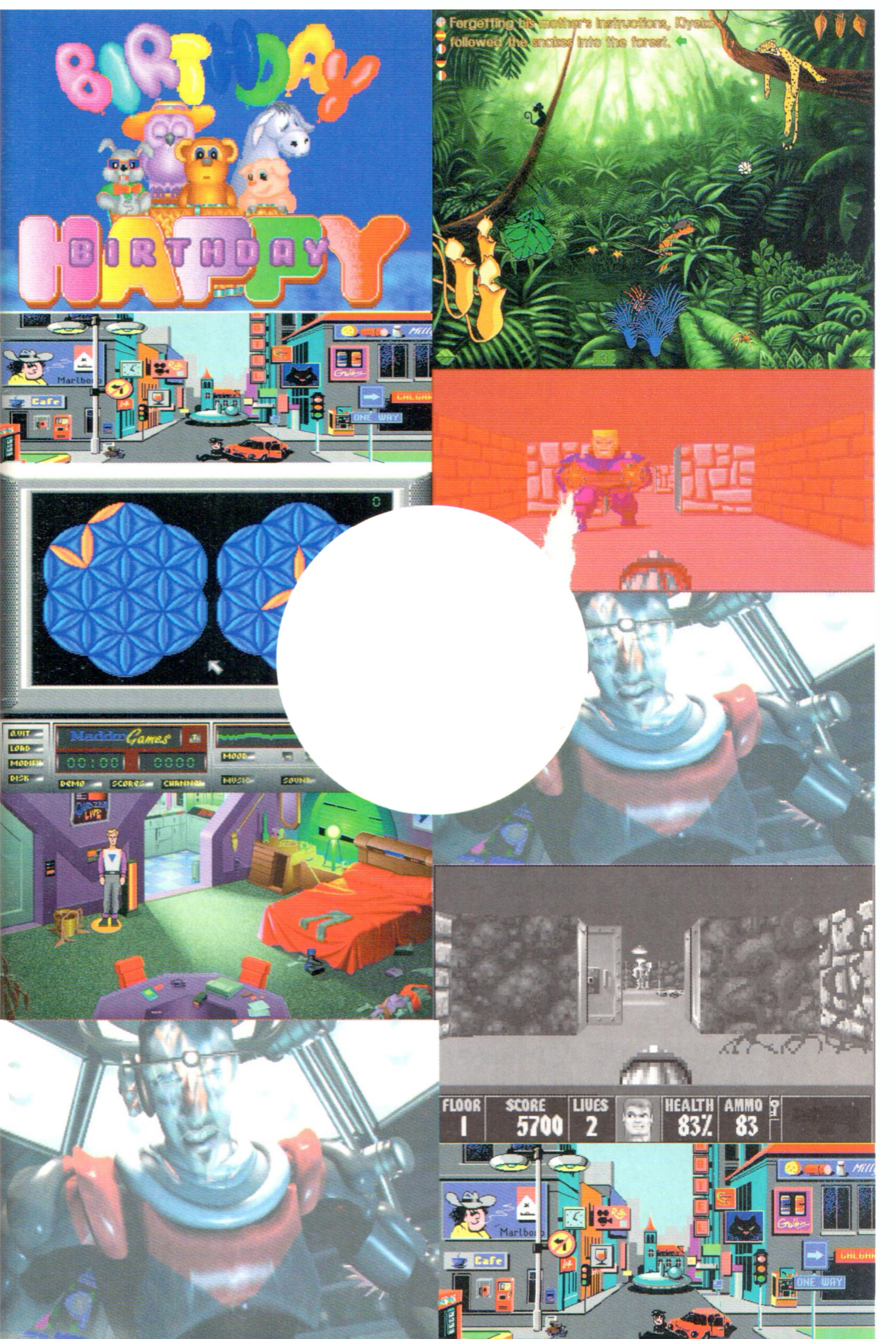
А теперь — имена счастливчиков, ставших победителями конкурса.

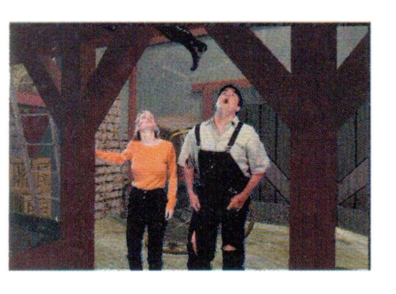
Первый приз — звуковая плата **AudioWave Green 16** — получает
Павлов Сергей Анатольевич, г. Москва.

5 вторых призов — **компакт-диски с играми** — получа-ют:
Внуков Борис Александрович, г. Юбилейный;
Каширских Игорь Яковлевич, пос. им. Воровского Московской обл.;
Мурадян Александр Раулевич, г. Зеленоград;
Панкратов Игорь Валерьевич, г. Москва;
Якубович Егор Андреевич, г. Жуковский.

10 третьих призов — **полные комплекты журнала «КомпАс» за 1995 год** — получат:
Ахмедзянов Искандер Флюрович, г. Москва;
Бабенко Тихон Сергеевич, г. Москва;
Захаров Дмитрий Владимирович, г. Москва;
Кулеш Сергей Владимирович, г. Донецк;
Попов Александр Вячеславович, г. Эртиль Воронежской обл.;
Рудзитис Эрвин Бронислав, г. Рига;
Сергашов Сергей Анатольевич, г. Серпухов Московской обл.;
Смирнов Евгений Вячеславович, г. Нерюнгри;
Туснова Екатерина Юрьевна, г. Москва;
Широков Антон Владимирович, г. Северодвинск Архангельской обл.

ПОЗДРАВЛЯЕМ!!!


BIRTHDAY
HAPPY BIRTHDAY
Forgetting his mother's instructions,
followed the snakes into the forest.
Marlboro
Cafe
ONE WAY
QUIT
LOAD
MODIFY
DISK
DEMO
SCORES
CHANNEL
MOOD
MUSIC
SOUND
00:00
0000
FLOOR
1
SCORE
5700
LIVES
2
HEALTH
83%
AMMO
83
Marlboro
Cafe
ONE WAY



ВИРТУАЛЬНЫЙ ТЕАТР 4

М. Литвинова.

«ХОРРОРЫ» СТУЧАТСЯ В ДВЕРЬ...

Выйдя наконец-то в свет, «Фантасмагория» вызвала бурную, но далеко не однозначную реакцию. Максимально достоверную информацию «от “КомпАса”» вы получите из этой статьи.

АВАНТЮРА 10

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ – К ЗВЕЗДАМ

Д. Ищенко.

Космическая одиссея Мела из «Последней династии» до предела насыщена отчаянными приключениями и опаснейшими схватками. Неувядающие «Звездные войны» вновь ждут своих героев.

П. Мамонов. 14

ЧИСТО АНГЛИЙСКАЯ ЧЕРТОВЩИНА

Любители побороться с демонами, Змеями-Горынычами и прочей нечистью получат от игры «Ecstatica» неописуемое удовольствие, а непритязательность к аппаратуре делает ее доступной практически всем.

В. Водолазкий. 20

В ТЕНИ КОМЕТЫ...

Не зря люди с незапамятных времен боялись появления комет. По мнению авторов «Shadow of Comet», самая знаменитая из них – комета Галлея – приносит людям сплошные неприятности. С чем это связано, вам и предстоит разобраться...

К. Бакай. 24

ЗАТЯНУВШЕЕСЯ ПРИКЛЮЧЕНИЕ...

Твинсен, главный герой «Little Big Adventure», известный также по подпольной кличке «Безжалостный», уже давно пользуется заслуженной любовью народной. Прочитав статью, вы сможете полнее насладиться этой замечательной игрой.

ШЕЛЕСЯКИ 30

Ю. Крючков.

ИНТЕГРИРОВАННЫЙ ТЕЛЕФОННЫЙ ОФИС – ДОМА

Как сделать самый универсальный прибор современности еще более универсальным? В статье вы найдете ответ.

КОЛЛЕДЖ 34

В. Водолазкий.

МУЛЬТИМЕДИА И МАКИНТОШ

То, что для пользователей PC только-только перестает быть экзотикой, всегда было доступно для их коллег, работающих на Маках.

ДЛЯ ДОМА, ДЛЯ СЕМЬИ 37

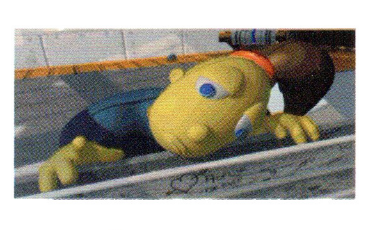
ПРИВЕТ, АМЕРИКА!

В компакт-дисках серии «Hello World™» реализован оригинальный подход к изучению иностранных языков. Сегодня мы представляем вам новинку – «Привет Америка™».

КОМПАС–ДИСК 40

ЗНАКОМЬТЕСЬ – КОМПАС-DISC!

Компакт-диск, сопровождающий компьютерный журнал, о необходимости которого так долго говорили, появился. Из материала, подготовленного редакцией, вы узнаете, что на нем есть и как без хлопот с ним работать.



42 **КОЛЛЕДЖ**

А. Мурадян.

КАК ПОЛУЧАТЬ НАСЛАЖДЕНИЕ... С КОМПЬЮТЕРОМ

Что же такое мультимедиа? Вот в чем вопрос. Автор дает на него свой вариант ответа, попутно предлагая при этом советы по конкретным проблемам оснащения компьютера мультимедийными «железяками».

45 **ДЛЯ ДОМА, ДЛЯ СЕМЬИ**

Г. Карчикян.

ЧТО ЗА «ДИВО»?

Первая в России Книга рекордов на компакт-диске. Что она из себя представляет?

46 **СЕРЫЙ КАРДИНАЛ**

А. Морев.

ВЕНЕЦ НА ГОЛОВУ, ИЛИ ГОЛОВУ ЗА ВЕНЕЦ

Усесться на британский престол – весьма достойная мечта. Может, и не получится, но попытаться стоит. Стратегическая игра «Lords of the Realm» предоставит вам такую возможность.

56 **ГОЛОВОРЕЗ**

А. Терентьев.

ТАЙНЫ МАДРИДСКОГО ДВОРА

Добрая старая игра «Spear of Destiny» обрела новую жизнь на современных уровнях от «FormGen».

59 **КРИВОЙ КОД**

Битва за урожай позади. Самое время вкусить новых запретных плодов, собранных для вас стариком Макарычем.

60 **РЕТРО-КЛУБ**

А. Терентьев, Т. Королева.

ДЕРЖИСЬ, НЬЮ-ЙОРК!

Лишь очень наблюдательный, опытный и умный игрок сможет разобраться в серии загадочных убийств вместе с девушкой-журналисткой – уже знакомой вам Лаурой Боу.

68 **КОЛЛЕДЖ**

А. Гончаров, М. Нилов.

ЧЕЛОВЕК-ОРКЕСТР

О том, как писать музыку с помощью компьютера, и о том, что вам поможет в этом нелегком труде, рассказывается во втором занятии цикла.

74 **ТУСОВКИ**

А. Шевчук.

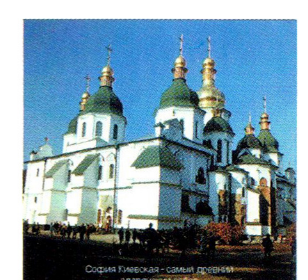
РЕПОРТАЖ С БЕРЕГОВ АЛЬБИОНА...

Горячие новости из мира игровых и обучающих программ для всевозможных платформ с престижной лондонской выставки ECTS, а также лирический комментарий о «домашних эксхибишенах».

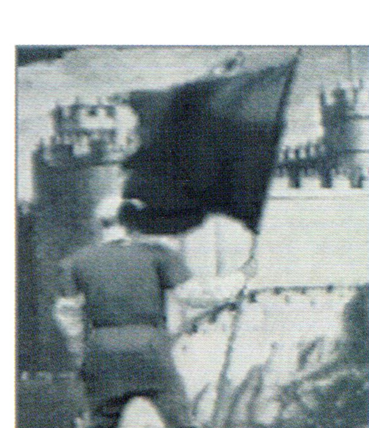
78 **НОВОСТИ ОТОВСЮДУ**

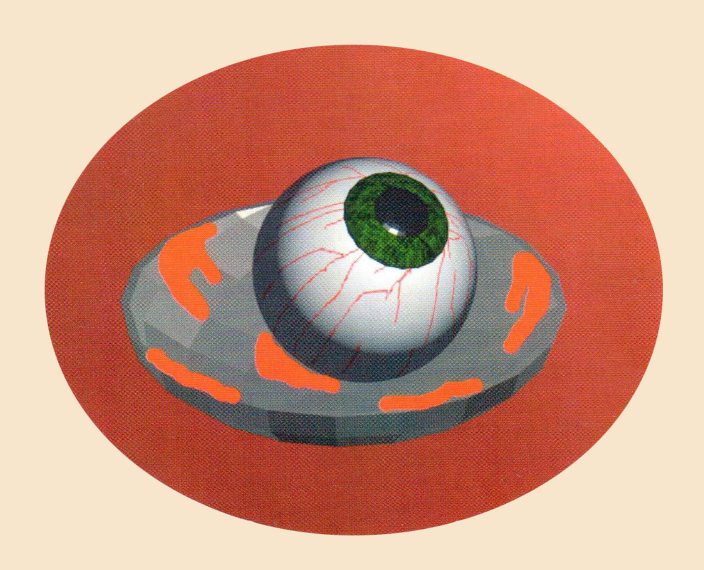
79 **КОНКУРС**

Читателей, решивших попробовать свои силы в викторине, посвященной игре «Black Zone», ждут обещанные подсказки.



София Киевская - самый древний славянский собор





М. Литвинова

«Хорроры» стучатся в дверь...

«Жилищный вопрос только испортил их...»
М. Булгаков. Мастер и Маргарита

Название игры: ....«Phantasmagoria»
Фирма-разработчик: ....«Sierra On-Line»
Требования к аппаратуре: ...486/DX40, 8 Мб ОЗУ
Видео: ....640x480x256, VESA
Звук: ....Sound Blaster
Объем на HDD: ....2 Мб
Комплект поставки: ....7 CD-ROM
Ценность: ....9 глюков

Вот, наконец, и появилась столь долгожданная «Фантасмагория», о которой не писали, кажется, только ленивые. К числу немногочисленных изданий, отказавшихся от перевода рекламных материалов фирмы «Sierra», которые, как выяснилось, не всегда дают объективную информацию о коммерческой версии игры, относится и «КомпАс». Мы предпочитаем не «прокукарекать» о новинке, но дать нашим читателям максимально достоверную информацию, основанную, по большей части, на собственных впечатлениях. Надеемся, что этот подход вас устраивает. Итак, начнем...

Битва титанов?

Конкурентная борьба на рынке компьютерных игр переходит в новую стадию. Впрочем, об этом заявляют уже многие, сравнивая «Одиннадцатый час» с третьей серией «Wing Commander», «Last dynasty» и прочими играми выпуска 1995 года. Но так ли это на самом деле? Может быть, все гораздо проще – раз есть возможность использовать новые аппаратные средства и программные технологии, так почему бы ими и не воспользоваться? Но, как бы там ни было, простые пользователи остаются только в выигрыше, поскольку игры все более и более приближаются к интерактивному видео, о котором еще несколько лет мы только мечтали. И столь долгожданная играющими массами «Фантасмагория» фирмы «Sierra» – лишнее тому подтверждение. С точки зрения технологии разработки эта игра является прямым наследником «Under a Killing Moon», с которой мы познакомили вас в первом номере журнала за этот год. Видео, как справедливо заметил один из наших коллег, стало значительно виднее, а слышео – слышнее. Впрочем, давайте не будем ввязываться в высокоученые рассуждения и поговорим о самой игре. Начнем с самого первого впечатления:

Это омерзительно!

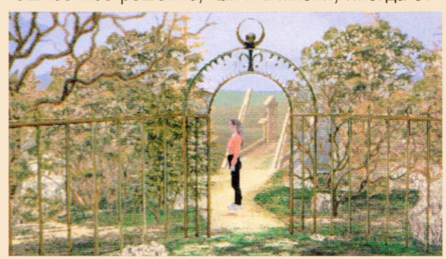
К счастью, это не только моя точка зрения. Ее разделяют и авторы игры, включившие в ее состав режим «цензуры». Этот режим позволяет отключить слишком уж реалистичные фрагменты, способные вызвать тошноту, и помогает родителям оказать хоть какое-то влияние на дети-

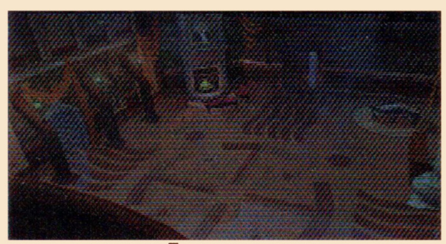


шек, предпочитающих сцены снятия скальпа изучению тригонометрических формул. Кстати, вот вам еще одно применение компьютерных игр: решил уравнение – посмотри кошмарик или «эротическую сцену»! Так что позвольте сразу же сделать предупреждение – это игра для взрослых! Поэтому ни одна из иллюстраций, приводимых в нашей статье, не содержит душераздирающих фрагментов: этот вопрос должен решаться на семейном совете. Если вы привыкли к фильмам ужасов, которые так приятно смотреть на телеэкране, удобно развалясь в кресле и потягивая сок или пиво, то теперь вам придется стать непосредственным участником этого кошмара, пытаясь спасти героиню от неминуемой гибели. Следует отметить, что восприятие событий на экране при этом меняется радикально – ведь теперь не режиссер, а вы ведете Адриенну к гибели или спасению, что оказывается весьма и весьма непростой задачей.

Осложняет задачу для отечественного пользователя тот факт, что игра ориентирована на *слушающего* игрока, то есть текста (пусть даже и на английском!), который большинство из нас уже начали понимать, вы почти не встретите. Кроме того, некоторые (обычно это самые важные) вещи вы можете услышать только один раз, поэтому для того, чтобы разобраться в смысле сказанного, неплохо было бы прослушать кое-какие фразы несколько раз.

К сожалению, идея игры состоит в том, что ошибочное решение, как и в жизни, иногда от-



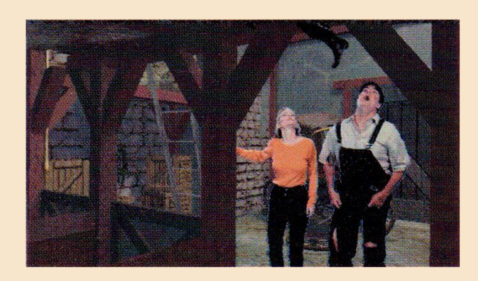


менить нельзя. Поэтому сохраниться можно только один раз – как закладка в читаемой вами книге. Следовательно, дойдя до непонятного места, не сохраняйте игру, а восстановите предыдущее состояние и еще раз попробуйте разобраться. Есть, конечно и второй путь – изучить как следует английский язык. О третьем – локализации игры на русский – говорить пока не приходится. Потери это приносит не нам, а фирме «Sierra»!

Теперь давайте поговорим о сюжете – ведь для приключенческой игры, представляющей собой «ужастик» в духе По и Кинга, это самое важное.

Дом, милый дом...

Вы, вероятно, помните мультфильмы из серии «Том и Джерри», в которых барбос Спайк исступленно колотит молотком, пытаясь сколотить конуру. И помните многолетние стояния в квартирных очередях, которые выматывают не меньше нервов, чем фильм ужасов. Поэтому вы оцените радость Адриенны, узнавшей, что муж за бесценок приобрел шикарный особняк, построенный в начале века и даже расположенный на островке. Конечно, женщина всегда остается чем-то недовольной, но, скорее всего, в этот раз Адриенна просто пыталась вставить хотя бы слово. Но, согласитесь, дорогие друзья – если бы вам предложили скромную многоэтажную дачку со всеми удобствами, да и к тому же почти что даром, вы бы долго возмущались?



Вот так и наша героиня, немного поупиравшись, вступила во владение «домиком». Впрочем, радость новоселья несколько омрачили ночные кошмары, но это, скорее всего, произошло по причине переутомления при переезде. Но вот наступило утро, и счастливые супруги пьют кофе на кухне. **Кухне?** Да площадь этой кухни побольше некоторых однокомнатных московских квартир! И холодильник, по причине огромного расстояния, кажется крохотным-крохотным. В общем, мечта, да и только...

Поскольку домик заметно обветшал без хозяйского глаза, Адриенна решает устроить обход владений. Но зачем только Гордон оставил всю эту ужасную обстановку? Да еще и куча всякого хлама по всем ящикам валяется. А в детской вообще творится что-то непонятное – какая-то аура витает над кроваткой. Посему неплохо бы прихватить чего потяжелее... Позвольте посоветовать вам прихватить кочергу у камина в столовой (довольно многофункциональное орудие – верой и правдой послужит на протяжении всей игры). С его помощью вы сможете проникнуть в подвал, где найдете забытый давным-давно молоток. Берите – не пожалеете.

Оказав мужу посильную помощь в наведении порядка в доме, можете съездить «на материк». Увы, ленивые американцы по воскресеньям не работают, и магазины закрыты, но риэлтер, всучивший Гордону домишко, сидит у себя в конторе. С жуликами, продающими дома с запертыми дверьми, нужно вести себя построже! Если вы сумеете подобрать убедительные аргументы, то сможете сами порыться в шкафу мошенника и взять оттуда ключ от одной из запертых дверей вашего особняка. Ну, прямо как в сказке о Синей Бороде!

Найдя ключик, вы должны найти для него замочек. А там уж смотрите по сторонам внимательно – дверь не зря была заперта! Обратите внимание на фигурку, стоящую на письменном столе. Это на самом деле «лисичка» – нож с выбрасывающимся лезвием. И если вы поковыряете открытым ножом одну из кирпичных кладок, то сможете выломать достаточно кирпичей, чтобы пройти в недоступную вам ранее комнату.

Любопытство губит кота, говорят англичане. И вот, обнаружив за стеной заброшенный ал-

тарь, Адриенна берет в руки книгу, лежащую на нем. А дальше... А дальше зло, упрятанное в деревянном сундучке, оказывается на свободе! И, пронесясь по коридорам особняка, вселяется в Гордона!

На этом заканчивается первый день пребывания Адриенны в новом доме, соответствующий первой главе. Вероятно авторы полагали, что основным занятием игрока на начальном этапе игры является освоение интерфейса и знакомство с помещениями дома. Не стоит их разочаровывать, поскольку сюжет игры достаточно линеен, и внести в него какое-либо разнообразие вам не удастся. Поэтому не поленитесь потратить время и хорошо изучить комнаты особняка, а также его окрестности (причем с разных ракурсов) – пригодится!

Ужас рвется на свободу!

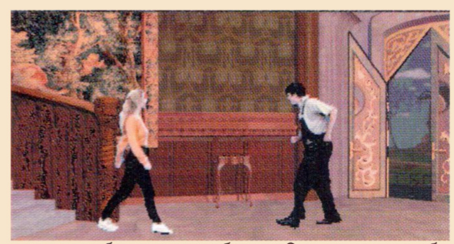
И вот, начиная со второго дня, в доме возникают неприятности. Во-первых, зеркала, в которые любит поглядеться Адриенна, время от времени вместо ее отражения показывают всякую мерзость! Еще раз отмечу, что зрелище это не для слабонервных! Хотя иногда гадостные видения навеивают и вполне безобидные предметы, такие, как совочек в оранжерее.

Характер любящего супруга тем временем начинает резко ухудшаться. Но Адриенна старается не мешать ему наводить порядок в доме и продолжает заниматься исследованиями. Если вы подойдете к этому делу добросовестно, то сумеете добиться следующего:

- вы разберетесь с имуществом, то есть сумеете подобрать все необходимые для игры предметы;
- вы обнаружите все помещения в доме, в том числе и скрытые – кое-где придется проломить стену;
- вы разберетесь с тайными ходами, охватывающими многие комнаты особняка (какой же ужас без потайных дверей и коридоров).

Не забывайте наведываться к автомату для гадания. В каждой главе вы будете получать от него «предсказание», в котором в иносказательной форме изложен смысл ваших действий на очередном этапе игры.

В *понедельник* можно съездить в соседнюю деревушку прошвырнуться по магазинам. Деньги, как обычно, в тумбочке. Заодно и просьбу мужа уважить – купить ему «Крот», чтобы не мучился с засорами. В деревне все будут рады пообщаться с новым человеком. Навестите старика, что живет рядом. Он расскажет много интересного, если что-нибудь напомнит ему молодые годы.



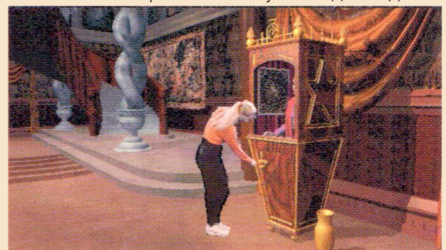
Вернувшись домой, Адриенна познакомится с домашней прислугой. Правда, не совсем обычным способом. А найденный гвоздь поможет открыть дверь на чердак. Один совет – выталкивая ключ из замочной скважины, не забудьте подстелить под дверь газету, иначе ключ потом не достать.

Итак, муж заперся в своей фотолаборатории и не желает никого видеть. Однако скрасить одиночество помогут новые друзья. Хотите – погадают на картах, по руке или, например, может быть, вас развлечет спиритический сеанс? Однако в доме, где царствует зло, подобные развлечения оказываются небезопасны.

Но не очень пугайтесь, когда на улице светит осеннее солнышко. А вот насколько весело станет ночью, когда силы зла наберут силу? Вы увидите, как оживают зеркала в доме, и перед вами возникают кошмары давно минувших дней. Оказывается, у этого дома зловещая история.

Узнали страшное...

Жил да был талантливый артист-иллюзионист Золтан Карнович. Выступал под псевдони-





мом Карно. Постоянно стремился оттачивать и совершенствовать свое мастерство. Искал забытые секреты в старинных книгах. Но в результате неосторожного эксперимента пробудилось древнее зло и овладело душой мага. И моря крови и ужаса затопили дом. Впрочем, благосостояние и известность мага от этого не пострадали, скорее наоборот...

Но за все приходится платить. И цена оказывается несопоставимой с полученными подарками. Так, Карно пришлось заплатить кровью своих близких, а затем и своей собственной.

Многое увидела Адриенна, многое рассказал ей старый Малкольм, который был в то далекое время маленьким мальчиком. Так было угодно судьбе, чтобы он стал свидетелем того, как «Великолепный Карно», умирая, смог обуздать зло и запереть его в сундучке. Увы, он-то думал, что навсегда. Но любопытная Адриенна с вашей помощью вновь пробудила его к жизни.

Теперь истосковавшийся по свежей крови демон вселяется в Гордона. И приступает к планомерному уничтожению всех окружающих. Первой жертвой становится телефонист, которого сам же Гордон и пригласил для установки связи с внешним миром. Затем жертвой разъяренного маньяка становится портативный компьютер Адриенны, который, будучи непостижимым образом связан с мировым космосом, периодически предупреждает ее о грозящей опасности. А вот затем... Зло в конце концов одолевает Гордона, и он становится безвольной марионеткой в руках исчадий ада.



А мужа-то придется все-таки грохнуть...

И вот, узнав об ужасном преображении мужа, Адриенна решает покинуть дом, который так и не стал родным. Но, собирая вещи, обнаруживает фотографию, напоминающую о счастливых днях, и понимает, что бросить Гордона на произвол судьбы не сможет. По крайней мере, не сказав ему последнее «прости».

Но, зайдя в фотолабораторию, Адриенна обнаруживает, что процесс зашел уже слишком далеко, и от этого психа надо спасаться!

Вот тут-то и приходит на помощь «Крот» – не зря на упаковке написано «Беречь от детей!». Не убегайте только слишком далеко – в эту комнату вам еще придется вернуться, потому что без книги с заклинаниями, лежащей на столе, вам со злом не справиться. А пока – бегом в детскую. Здесь за дверью вы найдете осколок стекла от разбитого Гордоном портрета, которым вы можете защищаться.

Хрясь! – и, как в классическом боевике, Адриенна распарывает стеклом физиономию тому, кто еще вчера был любимым мужем. Поистине неисповедимы пути, которыми идет фантазия авторов... Но это еще не конец. Можно испробовать молоток и кочергу от камина – душераздирающее зрелище!

Попытайтесь попасть в склеп. Во-первых, если у вас еще нет креста, Роберта (я имею в виду миссис Уильямс – автора проекта «Фантасмагория») позаботится о бедной Адриенне и положит еще один крестик на могилку. Кстати, вы можете спрятаться в одной из могил, пока рядом рыщет этот сумасшедший. Но гораздо приятней (и откуда только берутся такие кровожадные мысли!) сбросить на голову Гордону каменную голову, стоящую у коридора.

Но психи, а тем более одержимые злым духом, живучи! И вот вы снова удираете от него. Но бродить по коридорам, как явным, так и тайным, можно бесконечно долго. Конец все равно один – аппарат «секир-башка», он же гильотина.

Но, как говаривал товарищ Зубов из кинофильма «Щит и меч» – это дело обоюдное. Пока Адриенну вяжут к креслу, попытайтесь отвлечь внимание Гордона, и, покамест он разглядывает всученный ему предмет, не разговаривайте, а врубайте гильотину!

Вы думаете, на этом все? Грохнули мужика, и на этом делу конец? Превысили все мыслимые пределы необходимой самообороны, и это сойдет вам с рук? Как бы не так! К счастью, есть еще кому заступиться за поруганную мужскую честь – на сцену выходит душка-грызушка. И то, что было до этого момента, покажется детскими играми. Вот тут надо пошевеливаться, потому что, если Адриенна замешкается, то демон, как и было обещано еще в «Джентльменах удачи», порвет пасть, и, как водится, выколет «моргалы». Так что, вперед!

Если вы внимательно слушали деда Малкольма, то должны помнить о том, что в подземельях скрыта какая-то секретная пещера. Вот теперь вы должны туда попасть. Не скрою, это не просто. Потому как придется перебираться через пропасть по трубе с кипяточком! Тем временем демон несется за вами, и всякие там стены и двери ему не помеха. Единственный шанс – заскочить в помещение, защищенное колдовскими ритуалами, и захлопнуть за собой дверь. И закрыть ее на засов! Но передышка временная, потому как сил у вашего противника достаточно, и заговоренную дверь он все равно сломает. Но у вас, по крайней мере, появляется отсрочка.

Для того чтобы с умом воспользоваться последним шансом, вам необходимо следующее: алтарь, книга заклинаний, крест и еще два предмета. Все, больше не слова! Иначе у бедного грызуна, напоминающего недокормленных кенгуру из сериала «Чужие 1–2–3», не останется никаких шансов. А это, что ни говори, несправедливо...



И напоследок я скажу...

Можно ли было спасти Гордона? К сожалению, нет (во всяком случае, у меня не получилось). Хотя путь в секретную пещеру открывается в середине игры, Адриенна не решится спуститься туда, останавливаясь перед ямой. Видимо, испуг перед взбесившимся супругом оказывается недостаточным, чтобы воспользоваться трубой, а, может быть, разветвление сюжета просто не входило в планы сценаристов.

Кстати, линейность сюжета связана, скорее всего, с тем, что в бизнес электронных развлечений все больше и больше ввязываются ребята из Голливуда, которые далеко не всегда понимают специфику компьютерных игр. Боюсь, что в результате компьютеру придется подсказывать игроку, когда ему надо смеяться, так же, как это происходит в плохих комедиях или сериалах, которыми пичкает нас телевидение.

От редакции. Выражаем свою благодарность фирме «Азия», которая предоставила нам для тестирования игру «Фантасмагория».

Тел. (095) 925–13–04.



АВАНТЮРА

Д. Ищенко

Через тернии — к звездам

Название игры:......«The Last Dynasty»
Выпуск:.............май 1995 г.
Разработчик:........«Coktel Vision»
Производитель:......«Sierra On-Line»
Управление:.........«мышь»/джойстик
Аппаратура:.........486/25, привод CD-ROM 2x, 8 Мб ОЗУ
Объем на HDD:.......4 Мб
Графика:............640x480x256
Звук:...............Sound Blaster
Комплект поставки:..2 CD-ROM
Ценность:...........8 глюков

Я рад, дорогие читатели, познакомить вас с новой игрой «Последняя династия». Эта игра лишний раз продемонстрировала всему играющему миру потрясающую квалификацию авторов сериала «Goblins 1–2–3», показав, что при хорошем финансировании (бюджет игры составил 2 миллиона долларов) на обычном персональном кинематографе можно создать настоящее интерактивное кино.

Сценарий для игры писался целый год, и не где-нибудь, а в Голливуде. Затем потребовалось свыше двух месяцев подготовительных мероприятий для подбора актеров, создания костюмов и специального киноинтерьера. Сами съемки выполнялись командой из 20 человек на 500 кв. м студии, специально оборудованной по такому случаю так называемым «голубым экраном», который необходим для съемки на будто бы существующем графическом фоне. А на самом деле актеры лишь имитировали стрельбу из пистолета или управление космическим кораблем, и только потом с помощью компьютера создавались и пистолет, и космический корабль. Поэтому съемки потребовали от профессиональных актеров немало внимания, старания и умелого приспосабливания к методу «голубого экрана».

В результате появилось произведение искусства, состоящее из трех различных по жанру частей.

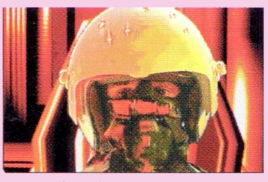
Первая часть повествовательная. Это разновидность «мыльных опер», которая рассказывает сюжет игры по мере его развития и содержит трехмерную анимацию, видео и звуковое сопровождение. «Последняя династия» описывает космическую одиссею вашего героя *Мела*, который, как и водится в сериалах, внезапно узнает, что он представитель и наследник древнего аристократического рода – Династии, подавляемой злыми силами тирана. Презрев советы своего престарелого отца, наш герой, поддерживаемый (а может быть и провоцируемый – кто знает) своим преданным другом *Доком*, объединяет силы с космическими разбойниками и бросает вызов *Лорду Айрону*, дабы уничтожить его с помощью волшебно-

го дара Династии – *Всемирного Знания*. Короче говоря, традиционная душераздирающая история в духе старых добрых Звездных Войн или не менее звездных королей.

Вторая часть боевая. По ходу игры вам предстоит летать на космическом корабле. Задачи полетов будут ставиться и усложняться по мере развития сюжета. В этих эпизодах ваш компьютер превращается в имитатор истребителя Династии и отображает кабину, которая содержит приборы, показывающие состояние и скорость вашего и вражеских космических кораблей, количество очков и другую необходимую в бою информацию. При этом вы можете выбрать любую форму их отображения: в форме процентов, графиков, фигур, цифр и тому подобного, а также в любой момент выбрать, изменить размер, переместить или закрыть любые информационные окна. Во время боя вам доступна детальная трехмерная карта. Она отображает боевую ситуацию и позволяет получать информацию о характеристиках и поведении кораблей противника и союзников, а также организовать взаимодействие с союзными кораблями. Карта поможет вам в разработке и следовании выбранной тактики сражения.

Третья часть приключенческая. Вы находитесь на огромнейшей космической станции. Простой дружественный интерфейс (стандартный для квестов фирмы «Sierra») позволяет вам перемещаться и свободно исследовать окружающую среду, брать и использовать встречающиеся предметы в процессе поиска путей решения различных головоломок и состязания в стрельбе с вашими врагами. При этом все три части не просто следуют в определенной последовательности, а гармонично дополняют друг друга, придавая игре особую динамику. Вы можете в процессе игры в любой момент перейти от боев к приключениям и наоборот, а повествование во время таких переходов позволяет вам логично и четко продвигаться вперед, наслаждаясь удивительными по реализму картинами космической одиссеи.

И, наконец, более подробно о сюжете «Последней династии». Жили-были в маленьком американском городишке два друга – Мел и Док. И увлекались они тем, что строили огромное электронное устройство для посылки сообщений в космос и пытались запускать ракеты, но, к счастью для окружающих, безуспешно. В общем, вели себя как два безобидных психа, помешавшихся на почве научной фантастики в области летающих тарелочек и блюдец. Но вот однажды им удалось перехватить сигнал из космоса, и друзья радостно бросились встречать космический корабль... А потом, недолго думая, улетели на нем в бескрайние звездные просторы космоса. Теперь им, а вместе с ними и вам, предстоит перелетать с одной планеты на другую и сражаться, сражаться и еще раз сражаться...



Сначала вам предстоит немного подучиться летать на космическом корабле и громить врагов. Это необходимо для того, чтобы получить навыки управления кораблем, работы с радаром и другими приборами, а также чтобы «попробовать» и оценить боевые возможности своего противника. Здесь же, используя *HELP*, вы кратко узнаете, какая же задача поставлена перед вами в этой схватке. Чтобы помочь вам в сражениях и приключениях, рассмотрим основные эпизоды «Последней династии».

Вы – в космосе. И, несмотря на то, что друг Док воскликнул «Вперед!», стремясь к другой галактике, вы-то еще надеетесь вернуться на Землю. А *Малика*, ваш бортовой компьютер, оповестила, что необходимо уничтожить появившиеся вражеские корабли. Победив врага, вы прилетаете на неизвестную базу, где вас встречает... родной отец!

Здесь-то вы и узнаете, что являетесь не бедным несчастным сиротой (на ум сразу же приходит «Просто Мария»), а единственным сыном *Лорда Яниса Рааука* и наследником древней династии, которой угрожает смертельная опасность в лице бесчисленных космических сил Лорда Айрона. Вы летите на корабле вместе с Доком, вашим верным спутником. Вы узнаете, что ваш старый друг Док на самом деле был тайным агентом вашего отца. Задача, поставленная перед Доком, состоит в том, чтобы укрыть вас как можно дальше от этой галактики, дабы сохранить половину Всемирного Знания, которое дал вам отец и за которым, скрежеща от злобы зубами, охотится Лорд Айрон...

Но вы решили ослушаться вашего отца (ах, молодость, молодость!) и стать союзником *Румел* – атаманши пиратов-головорезов, живущей на планете *Химанди*. Вы хотите уговорить эту женщину создать альянс с войсками династии Рааук, и спокойно отправляетесь в дальнюю дорогу. Но за вами все это время внимательно следит «черный ящик», который враги прицепили к борту вашего корабля, и он сообщает ваш маршрут всем желающим (а желают его знать только многочисленные войска Айрона). И, естественно, враги постараются помешать попасть вам на Химанди.

После встречи с очаровательной Румел вы не стали тешить себя ложными надеждами, так как понимаете, что такая женщина бесплатно делать ничего не станет. Поэтому вы беретесь помочь освободить часть пиратов Румел, находящихся в плену на одной из баз Айрона в 40-й галактике. Здесь вам необходимо уничтожить совместно с кораблями будущих союзников вражеские космические корабли, защищающие базу, и дать возможность десантному кораблю подойти к базе и высадить на нее десант. Будьте внимательны, базу уничтожать не надо, надо только сбить защитное поле и отстрелять охранение. Это первое ваше серьезное испытание, и постарайтесь его не провалить!

С тех пор, как вы решили пойти против воли вашего отца, чтобы сражаться с Айроном, принимать какие-либо решения и воплощать их в жизнь вам придется самостоятельно. Сейчас же вам необходимо найти дорогу к планете *Ридач*, доступ к которой закрыт защитным полем спутника. Но вы-то знаете, что эта защита снимается, когда к планете приближаются корабли из флота Айрона. Поэтому вам не составит большого труда уничтожить вражеские корабли, охраняющие грузовой корабль, и, следуя за ним, попасть на Ридач.



Теперь ваш путь лежит к планете *XB_4*, но вы не можете никак взять в толк – куда же она пропала? Почему ее не удается обнаружить, руководствуясь звездной лоцией? А в это время Айрон злобно потирает руки – у него в запасе много способов дезориентировать вас и заставить ваши навигационные приборы работать неправильно или даже просто вывести их из строя. Вам ничего не остается, как прорываться через скопления метеоритов и уничтожать спутники, а затем, встретив караван Айрона, сесть ему на хвост и найти дорогу к XB_4 вслед за одним из грузовых кораблей.

И вот вы накопили достаточный боевой опыт в непрекращающихся сражениях. Поэтому, успешно приземлившись на управляемую Айроном космическую базу, которая не так пустынна, как это кажется на первый взгляд, вы можете начать этап приключений. Тут же приготовьтесь к различного рода неожиданностям и к решению хитрых и запутанных головоломок. На последнем, третьем уровне базы вы должны преодолеть гнусные замашки клана Айрона и получить вторую половину Всемирного Знания.

Далее перед вами вновь открываются просторы галактики. Появляются еще три планеты: *Мод*, *Каяк* и *Саймест_4*. Вы хотите найти путь к Мод? Почему бы и нет. У вас полно энергии и появилось новое оружие – снаряды, которыми гораздо удобнее, чем лазером, уничтожать корабли противника. Тем не менее, не теряйте бдительности! Мод защищают три бомбардировщика, которые появляются неожиданно и сметают все на своем пути одним ударом. Но, к счастью, в кольце метеоритов у вас есть друг. И только он сможет помочь.

Док встревожил вас сообщением о том, что Каяк, по-видимому – планета-фабрика. И, скорее всего, Айрон попытается с ее помощью получить новые типы вооружения. В скоротечном бою вам все равно не удастся уничтожить две базы Айрона. Поэтому более разумной кажется попытка прорваться к планете между этих баз и, издав громкий победный вопль (машина этого делать не будет, так что кричать «Ур-р-а-а! вам придется самим), взорвать фабрику.

Ваше желание попасть на Саймест_4 понятно. С момента вашей первой встречи с отцом прошло много времени, и вы хотите объяснить ему ваше возмутительное поведение, а также похвастаться владени-

ем всем Всемирным Знанием, и, если удастся выторговать благословение родителя, гордо отправиться на защиту династии Рааук. Но путь на Саймест_4 долог, и вас ждет множество неприятных сюрпризов. На союзников особенно можете не рассчитывать. А значит, огромную эскадру из двух десятков кораблей Айрона вам придется разгромить в одиночку, используя очень эффективное оружие – ракеты. Экономьте силы и энергию. Это только первый эшелон противника.

Айрон очень зол и недоволен своими войсками. Он устраивает смотр всех своих сил (и это правильно: если войска плохо воюют, надо почаще устраивать парады – глядишь, кто-нибудь и дрогнет. – ***Капитан Глюк***) и отправляет карательную экспедицию на Саймест_4. Об этом вам сообщает бортовой компьютер Малика. Для эмоций нет времени и, несмотря на то, что навигационные приборы не работают, вы должны немедленно ударить по угрожающей Саймест_4 бомбовой барже. На большее у вас просто не хватит сил. И – о, ужас! Корабли Мела и Дока сбивают...

Но вы не забыли, что сценарий писали в Голливуде? Так вот, когда Марианна пришла к Дикой Розе и рассказала, что рабыня Изаура заточила Просто Марию на ферме Мануэллы... Ой, ой, ой, это другая история. Но смысл, в общем-то, тот же...

Последняя атака привела к серьезному повреждению вашего истребителя, и к тому же противник едва не грохнул Дока. Но, как и положено в приключенческом кино, в последний момент сработала катапульта, и вас подбирают в пустыне, где гибель была неизбежна. А Малика сообщает, что тем временем база на Саймест_4 была захвачена противником. Добравшись до остатков базы, вы находите только трупы людей Лорда Рааука, убитых в перестрелке. Но Румел находит сообщение от вашего отца, захваченного в плен Айроном.

Айрон хочет обменять вас на вашего отца. Очевидно, что вы не можете отдать Всемирное Знание, которым обладаете. Но вы можете, как учил когда-то Лорд Рааук, некоторое время скрывать его. И вы решаете освободить родителя. Неожиданно Док направил на вас пистолет и приказал следовать на планету Айрона. Елы-палы, это же не настоящий Док, а вражина, натянувшая личину вашего приятеля! И вот вы попадаете в плен.



Только верная дружба и многие годы, проведенные вместе на далекой отсталой планете, позволяют вам распознать настоящего Дока. Совершив побег, вы отправляетесь к базе, на которой Лорд Айрон держит в плену вашего отца Лорда Рааука.

И вот заключительное сражение! Клац-клац-клац – скрежещут вражеские бластеры и лазеры! Бум-бум-бум – отвечают им ваши ракеты! Вжик-вжик-вжик – ревут двигатели и ускорители. О! Словами всю прелесть финальной битвы просто невозможно передать.

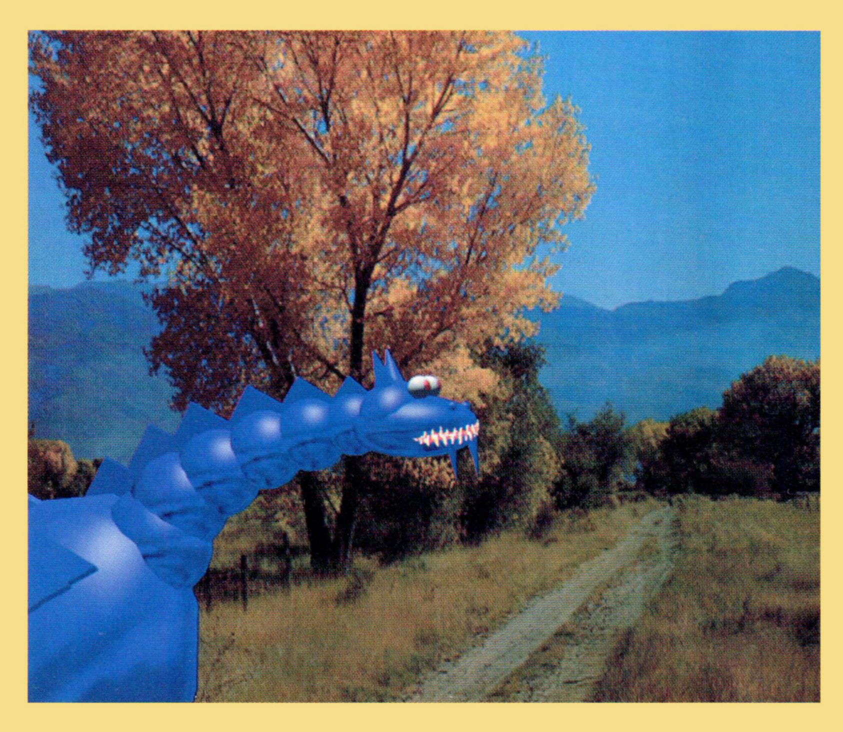
Вы приближаетесь к логову Айрона, к которому можно подлететь только по коридору, образованному восемью базами. Прямо и только прямо! Конечно, придется оказывать внимание и кораблям противника, взлетающим с этих баз, но, прошу вас, не увлекайтесь! Сейчас как никогда необходимо умело пользоваться различными видами имеющегося у вас оружия... и в результате оказаться в плену вместе с вашим отцом... Стоп! Дальше ни звука. Дойдете до этого места в игре – разберетесь сами.

Для российского пользователя есть две новости – хорошая и не очень. Неважная состоит в том, что очень много информации выдается устной речью, причем на английском языке. Впрочем, этим «грешат» почти все современные игры. А приятная состоит в том, что фирма «Лампорт», поставляющая эту игру в Россию, выпустила документацию на русском языке (не пиратский ксерокс, а полноценную книжку со всеми иллюстрациями, комментариями, историей и так далее). Что окажет несомненную пользу при освоении игры.

Вам нужно лишь включить компьютер – «Последняя династия» распахнет перед вами окно в манящий мир космоса и неизбежно затянет в его глубины, полные приключений. Удачи вам!!!

Игра предоставлена фирмой «Лампорт». Тел.: (095) 125–11–01.

АВАНТЮРА



П. Мамонов

Чисто английская чертовщина

«Ходите, вы всюду бродите...»
И.Ильф, Е.Петров. «Двенадцать стульев»

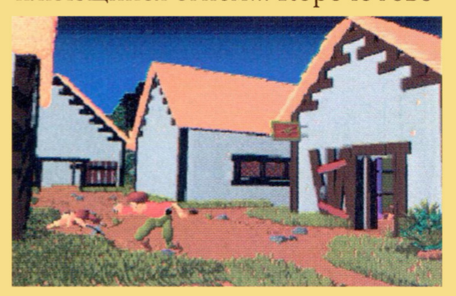
Название игры: ....«Ecstatica»
Фирма-разработчик: ....«Psygnosis»
Год выпуска: 1994
Требования к аппаратуре: ..386, 4 Мб ОЗУ
Звук: ....Adlib/Sound Blaster
Видео: ....VGA
Ценность: ....8 глюков

У меня никогда не было склонности к приключениям. Пробовал пару раз, но ничего путного не получалось. Явно не хватало знания английского. А в этом жанре (вы уже, вероятно, догадались, что речь идет о приключенческих играх, именуемых в народе «адвентюрами») он используется весьма интенсивно. Но тут попал мне в руки CD со странным названием «Ecstatica». И первое же, что меня испугало — полное отсутствие какой-либо документации (речь идет именно о *лицензионном* варианте: в коробке вы найдете только CD–ROM. — ***Капитан Глюк***). Но трехмерная графика и обилие различных типов врагов мне понравились. Пришелся по вкусу и архипростейший пользовательский интерфейс. Подумать только — всего девять клавиш управления на дополнительной цифровой клавиатуре: *«8»* и *«2»* позволяют перемещаться вперед и назад; *«4»* и *«6»* — повернуться влево или вправо; *«1»* и *«3»* — взять предмет в левую или правую руку соответственно; *«7»* или *«9»* — удар правой или левой рукой; *«5»* — пригнуться, чтобы избежать удара.

И все! Никогда бы не подумал, что можно сделать приличную «адвентюру» с таким примитивным набором управления. Но ведь сделали! И, уверяю вас — сделали неплохо. Причем игра без проблем идет на 386 машине с 4 Мб. Все динамические моменты (драки, бегства, игра с монстрами в «прятки» и тому подобные) проходят без терзающих душу заминок и зависаний.

Начиная играть, помните: скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается. Мне приходилось долго бродить по городу и подземельям, прежде чем находился нужный предмет. Целесообразно на первых порах взять листочек бумаги и потрудиться зарисовать план местности. Он не очень сложен, и вы его быстро запомните, но все равно рисуйте — поможет. Ну и, как в любой игре, где вас могут «убить», сохраняйтесь почаще.

Итак, на дворе конец первого тысячелетия. Северная Европа. Во время путешествия у вашего героя кончилась вода. Ну что ж, всегда можно заехать в ближайший город и наполнить флягу. Городок оказался на редкость пустынным, и, почуяв неладное, герой бежит обратно к коню. Но поздно! Мост, лежащий над пропастью и соединяющий дорогу с городом, рухнул. «Вот тебе раз...», — подумал герой и побрел обратно в город. «Вот тебе два!», — подумали авторы игры, и тут-то все и началось. Козлоногий демон, появляющийся незнамо откуда; вредные маленькие гоблины, которые норовят ударить своей дубиной и делают еще массу пакостей; ползающий по стене паук; синий дракон, плюющийся огнем... Короче гово-



ря, помирать можно сразу. Но лучше, как вы понимаете, выжить, а заодно и освободить город от чудовищ.

Для выполнения этой задачи необходимо уметь *хорошо бегать*, *хорошо прятаться*, *хорошо драться*, а главное — *хорошо соображать*.

Хорошо бегать просто. Вы всегда превосходите любого противника в скорости. Однако надо знать, куда бежать, а для этого требуется знание планировки города.

Хорошо прятаться тоже нетрудно. Надо внимательно осматривать помещения и бродить по ним. Частенько можно наткнуться на шкаф, бочку из-под вина или камин, в которых вы можете схорониться, да так, что даже самый бдительный демон не отыщет. Такую же спасительную роль играют обрывы. С некоторых из них можно свешиваться, и вас просто не задевают кулаками.

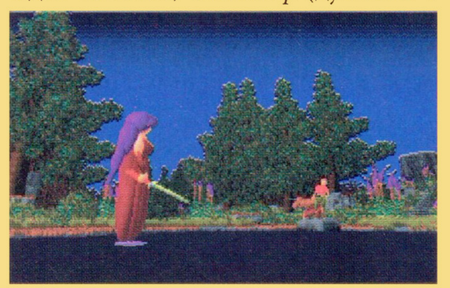
А вот хорошо драться — это уже целое искусство. Имейте в виду — некоторые демоны просто бессмертны, а еще некоторых лучше не трогать, пока не будет хорошего оружия.

Оружие мне встречалось шести видов. Первое — *кулаки*. Эффективность невелика. Затем идет *кинжал*, *шестопер* (дубинка с острыми железными пластинами на набалдашнике), *меч* и *святая реликвия (Holy Relic)*. Обратите внимание на следующее обстоятельство — прежде, чем реликвия превратится в подобие огнемета, необходимо прочесть несколько заклинаний из волшебной книги в каменном круге. Также в вашем распоряжении на некоторое время окажется *золотой меч*. По своим характеристикам он уступает обычному железному мечу, но у него и предназначение-то совсем другое.

Нельзя не обратить внимание и на **доспехи**. Они бывают двух типов: *белые* (их толком и применять-то нельзя — весьма тяжелы) и *серые* (никакой потери в скорости; просто незаменимая вещь, но достать их можно с трудом). Доспехи увеличивают вашу неуязвимость.

А теперь позвольте описать типы **демонов**, которые встречались мне, а теперь наверняка ухмыляются, предвкушая встречу с вами.

Маленькие противные гоблины творят много пакостей. Они так и норовят стукнуть вас своим шестопером по коленному суставу. Довольно многочисленны, но умирают, даже если их дубасишь кулаками.





Паук – неприятное существо, но медлительное и не очень сильное. Кулаки подойдут.

Козлоногий демон. Быстрая и сильная тварь. Хорошо дерется, да и убить его мне не удалось. Его можно только ранить, после чего он отступает. Не попрактиковавшись, не рекомендуется драться с ним, даже имея меч. Основной способ борьбы заключается в быстром бегстве до ближайшего дома, в котором есть место, где можно спрятаться.

Маленькие драконы бывают различного цвета. Довольно шустро летают и плюются огнем. Однако, если выбрать удачную позицию, вы без особого труда уничтожите их даже кулаками.

Медведь. Отличное телосложение. Характер нордический, стойкий. Вредные привычки – алкоголь. Имеет очень хороший удар левой. В дополнение к этому имеет длинные руки. При чрезмерной дозе крепких напитков теряет способность перемещаться в пространстве. Кулаками забить невозможно ва-аще. Необходимо более длинное оружие (шестопер или меч).

Минотавры – очень сильные и подвижные бойцы. Их двое. Первого можно разделать и мечом. Второй дерется лучше. Рекомендуется убегать от него, пока не раздобудете, кроме меча, еще и серые доспехи.

Ведьма. Энергетический вампир. Если поцелует, то высосет из вас всю энергию. Лучше не связываться. Выпустите ее из дома на полянку, и она сама убежит.

Нимфа. Противное женоподобное существо, разгуливающее нагишом. Играет на флейте, чем вас и усыпляет. Рекомендуется убивать мечом с дальнего расстояния.

Змея. Попытки даже просто попасть в нее мечом окончились неудачей. Эффективно только бегство.

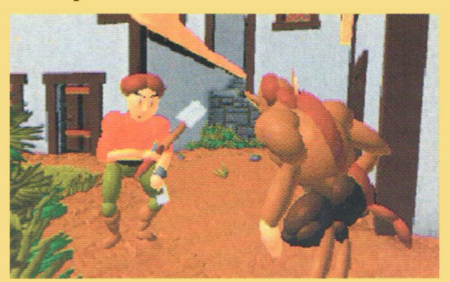
В *скелетах* ничего страшного, кроме внешнего вида, я не заметил.

Статуи охраняют подземелье замка. Непоражаемы. Бегство мимо них является единственным способом прохождения, даже если при этом вы получите удар или сноп огня.

Невидимые воины обнаруживают себя своими же доспехами. Драться с ними несложно. Но лучший вариант – пробежать мимо них в комнату, где статуя дракона плюется огнем. Тогда дракон о них позаботится.

Динозавр. Крепкий, но не очень поворотливый тип. Плюется ог-





нем, и поэтому убивайте его на ходу — маневрируя и заходя сбоку.

Ваша тень. Вернее, вы сами. Ну, уж сами с собой, я думаю, справитесь.

Главный демон. О нем, пожалуй, все узнаете сами. Не бойтесь его. Не так страшен черт, как его малюют.

Вот, пожалуй, и все. Хотя не гарантирую. Мало ли кто еще есть. Вполне возможно, что всех я и не видел.

Для драк в трехмерном пространстве нужен некоторый опыт. Это вам не «DOOM». Даже имея хорошее оружие, но не имея навыков, вы проиграете. При нападении на вас крупного монстра рекомендуется отбежать назад, повернуться лицом к неприятелю и ждать, когда он сам подойдет. А там уж сообщите ему адрес кузькиной матери.

Если «шпрехать по инглиш» на сносном уровне, то проблем с прохождением, наверное, не будет. Но все же, как говорится, хинты (подсказки по-нашему) — они и в Африке хинты. Итак.

Ходить за городом можно не только по дороге, но кое-где и по травке. Это позволит найти цветок, монастырь, а также короткий путь к черному входу в замок или к Кругу Камней.

Книгу, найденную в церкви, отнесите к монастырю. Она поможет вам туда проникнуть.

Ключ, который достанется вам от умирающего мужика, нужен для проникновения в винный погреб.

Чтобы проникнуть в подземелье под церковью, забравшись в маленький проход, необходимо превратится в мангуста. Это можно сделать с помощью самогонного аппарата на втором этаже дома с медведем.

В замок заходите только с черного входа и только после того, как Леди Озера посвятит вас в рыцари.

Метлу, найденную в доме у ведьмы, используйте для того, чтобы пролететь над кольями в подземелье замка.

В Круге Камней увеличивается мощь Holy Relic. Но для этого вам нужен еще один предмет. В процессе игры сами узнаете, какой именно.

Для открытия двери в виде страшенной морды с клыками надо получить разрешение короля (к счастью, всего лишь устное). Об этом вам не устает повторять барсук. Но вот самого короля я искал суток этак с четверо. Оказалось все просто. Не указывая координат, подскажу – в подземелье замка между двумя статуями саблезубых демонов всегда есть проход. Даже если из-за рельефа местности его и не видно.





Без Holy Relic увеличенной мощности даже и не думайте идти к главному демону.

Хороши серые доспехи. Лично я их в гробу видал. И вы их там же найдете.

Верьте книгам. Все, что в них написано – правда.

Определенного рода подсказками являются иллюстрации к статье.

В заключение хочу отметить несколько моментов, которые важны в игре, хотя самого ее смысла, пожалуй, и не затрагивают.

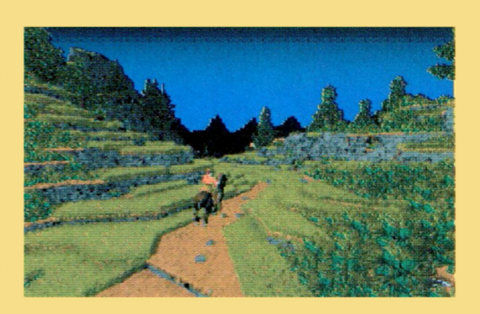
Козлоногий демон очень часто появляется там, где лежит какая-нибудь очень важная вещь. Поэтому, взяв вещь, готовьтесь к обороне. И наоборот: если на вас подло напали – значит, можно и поискать что-нибудь.

Игра насыщена не только врагами и друзьями. Существуют еще персонажи, которые вроде и нужны, но они только для создания интерьера. Лично меня один из них здорово запутал. Я для него двое суток по городу бегал – мелочь искал. Кстати, бывает и наоборот – работает объект вроде как интерьером, а оказывается позарез нужен. Например, бочки, где можно прятаться, или вывеска с изображением пучка травы. Так что отделяйте зерна от всего остального. От этого игра становится только интересней.

Не пробовал играть женским персонажем. Возможно, там все немножко по-другому. Отключите звук или настройтесь в опциях на режим, где со звуком выдается и его текстовый эквивалент. Это помогает воспринимать английский. Мне, правда, не помогло. Моя «совместимая с Sound Blaster» плата «Edison» не очень-то совместилась с игрой. Ну что же, надо самому себе признаться – да, я экономил. Надо было прислушаться к совету (между прочим, моему! – ***Капитан Глюк***) и брать себе что-нибудь стоящее, хотя это соответственно и стоит.

И, в заключение, о занимательности сюжета. Пока я играл, мне раз двадцать казалось, что вот-вот наступит развязка. Но как я ошибался! Оказывается, и по самому сюжету можно сказки писать. Достаточно все забавно и интересно получается. Так что авторам не откажешь и в оригинальности. При этом игра не затянута на пару тысяч уровней, и я уверен, что пройти ее может не только заядлый «адвентюрщик», но и человек, который решил первый раз попробовать себя на этом увлекательнейшем поприще. По себе знаю.





АВАНТЮРА

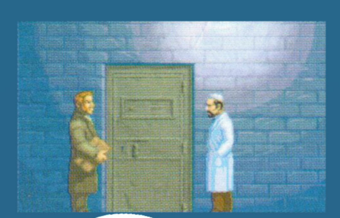
В. Водолазкий

В ТЕНИ КОМЕТЫ...

Название игры:............«The Shadow of Comet»
Фирма разработчик:........«Infogram»
Графика:..................320x200x256
Требования к аппаратуре: .386, 2 Мб ОЗУ
Звук:.....................Sound Blaster
Объем на HDD: ....400 Кб
Ценность:.................8 глюков

Эта кровавая и жуткая история началась в начале прошлого века. В 1835 году английский астроном лорд Болескин, увлекающийся, среди всего прочего, и оккультными науками, обнаружил рукопись. Лучше бы он этого не делал! Потому что, изучив манускрипт, отправился на поиски места, «откуда звезды становятся ближе...» Как раз в это время через Солнечную систему пролетала комета Галлея, и наш бедный друг решил воспользоваться этим знаменательным событием для наблюдения за столь замечательным небесным объектом. И, взяв с собой мальчика (из местных жителей), отправился на берег моря. Через три дня местные жители (а дело происходило в маленьком городке на американском побережье) доставили помешавшегося ученого на борт торгового судна, которое возвращалось в Британию. Прошло еще немного времени, и в одной из лондонских лечебниц ученый покончил с собой, покалечив при этом и санитара. Что привело к такому печальному исходу — осталось загадкой... (Впрочем, вы можете ознакомиться с заключением психиатрической экспертизы, отчетом капитана и другими документами, которые найдете в коробке с игрой).



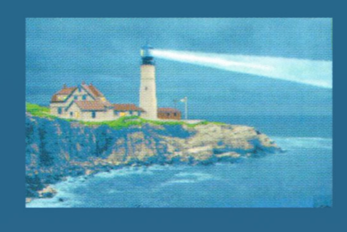


Эта кровавая и жуткая история началась в начале прошлого века. В 1835 году английский астроном лорд Болескин, увлекающийся, среди всего прочего, и оккультными науками, обнаружил рукопись. Лучше бы он этого не делал! Потому что, изучив манускрипт, отправился на поиски места, «откуда звезды становятся ближе...» Как раз в это время через Солнечную систему пролетала комета Галлея, и наш бедный друг решил воспользоваться этим знаменательным событием для наблюдения за столь замечательным небесным объектом. И, взяв с собой мальчика (из местных жителей), отправился на берег моря. Через три дня местные жители (а дело происходило в маленьком городке на американском побережье) доставили помешавшегося ученого на борт торгового судна, которое возвращалось в Британию. Прошло еще немного времени, и в одной из лондонских лечебниц ученый покончил с собой, покалечив при этом и санитара. Что привело к такому печальному исходу — осталось загадкой... (Впрочем, вы можете ознакомиться с заключением психиатрической экспертизы, отчетом капитана и другими документами, которые найдете в коробке с игрой).

И вот в 1909 году комета Галлея возвращается вновь. И совершенно случайно вновь всплывают записи несчастного Болескина. И, конечно же, находится романтик, который решает повторить путешествие погибшего ученого и выяснить, что же все-таки произошло 80 лет назад. Но на этот раз на помощь должен прийти фотоаппарат, который бесстрастно и объективно зафиксирует все происходящее.

И вот ваш герой высаживается в городке, где в прошлом веке произошло несчастье. Мэр и местный доктор (интеллектуальная элита) радостно встречают





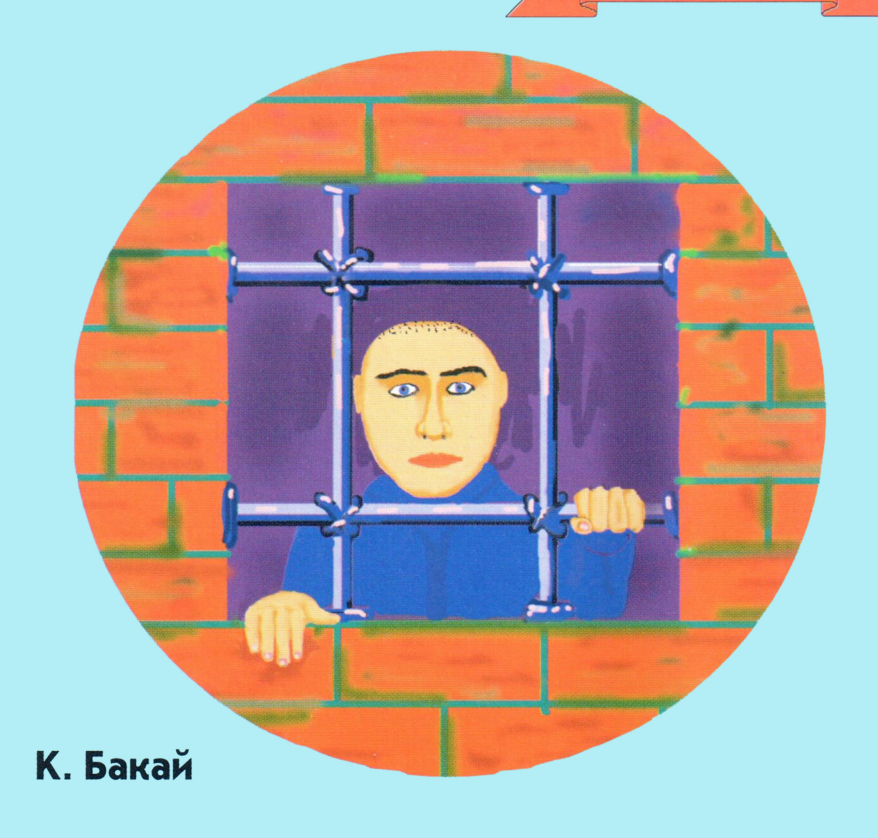
заокеанского ученого гостя, и... И вот тут-то выясняется, что на самом–то деле приезду чужака не очень–то и рады... Нет, на словах-то все, конечно, выглядит очень здорово, но вот общее настроение населения... К тому же никто не горит желанием провести вас через лес на берег моря, где был найден ваш предшественник, а при попытке сделать это самостоятельно вы становитесь жертвой каких-то местных то ли уголовников, то ли религиозных фанатиков...

Короче, придется заняться расследованием. И начать его имеет смысл с поиска мальчугана, который восемьдесят лет назад сопровождал лорда в его последнюю экспедицию. Для этого вам придется заглянуть в городской архив и найти тех жителей городка, которые в тот далекий год пребывали в нежном восьмилетнем возрасте. К счастью, таковых окажется немного (из тех, кто жив и по сей день), а потому вы сможете разыскать и опросить их без особых хлопот. И вот, наконец, в заброшенном сарае вы находите старца преклонных лет, на лице которого события давно минувших дел оставили неизгладимые следы.

О, ужас! Еще один псих, и без охраны! Какие-то сказки о жутких чудовищах, выглядывающих из–за звезд... Секта, поклоняющаяся монстрам... Да еще и какой-то сектант-братец, который, по слухам, угрожает кровавой расправой всем, кто не согласен с его ересью... А не предводитель ли это тех мужиков, которые у выхода из села отстреливают незадачливых путешественников? Да, ситуация, что и говорить, осложняется... Но не падайте духом, у вас есть и союзники, хотя и тайные. Походите по городу, поговорите с людьми, попробуйте заняться подслушиванием...

И не забудьте о фотопластинках, иначе вы не сможете выполнить свою основную задачу: сфотографировать комету Галлея!

Конечно же, нет смысла полностью рассказывать все содержание игры — ведь в этом случае у вас пропадет всякое



К. Бакай

Затянувшееся приключение...

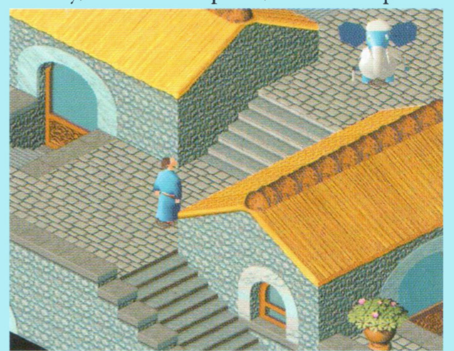
Язык до Киева доведет.
Народная пословица.

Название игры:......«Relentless: Little Big Adventure»
Фирма-разработчик:..«Adeline Software»
Год выпуска:........1994
Графика:...........640x480x256
Звук:..............Adlib/Sound Blaster
Управление:........клавиатура/«мышь»
Ценность:..........8 глюков

Дорогой друг, позволь мне рассказать тебе страшную сказку про паренька по имени Твинсен, который однажды спас свою планету от злого доктора Фанфрока. Начнем с того, что доброму Твинсену стали сниться странные сны, которые по своему идеологическому содержанию не устраивали руководство страны, а именно — диктатора доктора Фанфрока. Снилось же ему следующее — будто бы, облетая свои владения (поелику был он царских кровей) на прирученном драконе, присел он на свой любимый камень в горах гималайских полюбоваться закатом... И увидел он странную картину — с одного из островов стартовала ракета. При этом в небе стали происходить всякие разности и красивости, а также наблюдалось видоизменение поверхности планеты и образование ледового пояса аж до экватора. За такие сновидения Твинсен и попал за решетку в темницу Фанфрока. И это правильно! Нечего глядеть вредительские, да еще и цветные сны!

И теперь вам, как истинному гуманисту и другу всех твинсенов, придется самолично вступить в борьбу с диктатором и его сателлитами за свободу трудящихся масс планеты. Для этого сначала сбежим из тюрьмы и отправимся к себе (то есть к Твинсену) домой. По пути вы поймете, кто вам враг, а кто — друг. Особенно опасайтесь белых слонов — их выстрел в вас означает мгновенное попадание обратно в камеру с традиционной пощечиной от самого диктатора. Остальные вражеские персонажи могут убить вас, и только.

И вот, когда всеми правдами и неправдами, после тяжких трудов вам удалось добраться к родному очагу, обнять и расцеловать красавицу жену, как вдруг, откуда ни возьмись, заявляются стражи порядка, и вас с женой опять бросают в темницу. При этом супругу враги увозят в неизвестном направлении. За честь семьи надо постоять, поэтому совершайте повторный побег по уже известному маршруту. Но бродить на воле в арестантской робе как-то неудобно (берегитесь стукачей!) поэтому опять пробирайтесь к дому и через печную трубу в обход охранников проникайте внутрь. Порыскав по шкафам, вы найдете штатскую одежду, *Magic Ball* (боевое оружие), запасы здоровья (сердечки) и деньги. После этого обратно через трубу вы попадете на улицы города, где можете приступать к поискам жены. Информацию о ней можно получить как на улицах, так и в злачных заведениях.

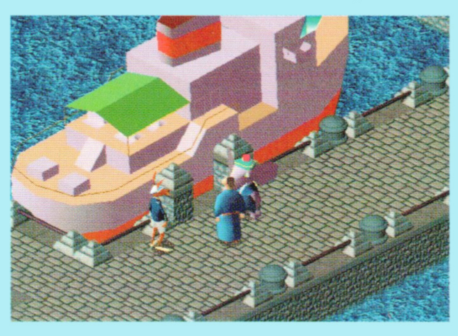


В процессе опроса выясняется то, что герой ваш не псих и не шизофреник, а сны Твинсена оказываются пророческими. Таким об-

разом, наш герой узнает много подозрительного и неясного из истории своей планеты и приходит к выводу, что с диктатурой властелина планеты надо бороться, а еще лучше — покончить! Но тем самым он обрекает себя на подпольную, а местами и открытую борьбу за свободу мирного населения.

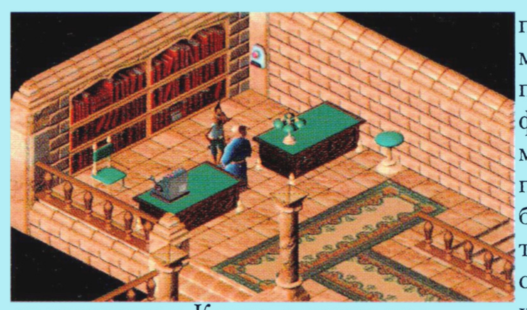
В таверне подвыпивший посетитель иностранного вида, представляющий, по всей видимости, одну из дружественных спецслужб, презентует Твинсену *Holo Map* (эдакий карманный глобус), на котором красными стрелками в дальнейшем будут указаны новые места, о которых будут сообщать доверяющие вам люди. Из карты станет ясно, что вы находитесь на одном из островов и, возможно, догадаетесь о необходимости посетить другие.

Разыщите порт и отправляйтесь через морскую пучину к новым приключениям. В начале игры вы еще мало что знаете, а поэтому пароход доставит Твинсена только до того места, куда он приобрел билет *(Principal Island)*. На этом острове предстоит многое разузнать. Самое интересное находится в библиотеке, но у входа сидит стукач, готовый в любой момент вызвать белых слонов — а это, Твинсен, тюрьма. В ходе общения с населением можно подружиться с местными патриотами-подпольщиками, которые помогут вам достать горючее для автомобиля и самолета, а с помощью этих видов транспорта можно будет посетить наиболее отдаленные оконечности острова.



В домах могут найтись необходимые в дальнейшем предметы, а также монетки, мешочки со снарядами, сердечки и зеленые листочки («жизнь»). Во время «обысков» можете не стесняться присутствия хозяев и не обращайте внимания на их протесты — в конце концов, вы занимаетесь грабежом ради их же благополучия! В аптеке острова Цитадель придется даже пойти на смертоубийство аптекаря потому, что, во-первых, он — «сексот» Фанфрока, а, во-вторых, на полке находится необходимая вам склянка, в которую надо будет в дальнейшем набрать волшебной воды из озера или из водонапорной башни на острове Принципал для смотрителя библиотеки.

В тюремных застенках этого острова томятся двое очень значительных политзеков, обладающих сведениями, крайне необходимыми вам для дальнейших поисков жены и путей борьбы с диктатором. В Якорной Бухте вам может понадобиться крупная сумма наличных для покупки яхты. Став судовладельцем, вы можете отправиться на остров Пустыни *(White Leaf Desert)* на поиски Книги Бу *(Book of Bu)*. Добыть ее непросто — для этого придется побороться со всякой нечистью, которая охраня-



ет подступы к Книге, а также проявить максимум терпения и сноровки при преодолении подземелья, в котором ловушек поболе, чем в знаменитых египетских пирамидах, не говоря уж о лабиринтах злобного Джафара, загубившего в свое время немало первых и вторых Персидских Принцев и прочих Аладдинов.

После приобретения заветной книги садитесь на яхту и отправляйтесь к новым островам, или прошвырнитесь по уже известным, попутно опрашивая всех прохожих и заходя в любой дом. Не стесняйтесь подходить к одному и тому же гражданину по несколько раз, так как по мере накопления Твинсеном новых знаний он начинает задавать новые вопросы и, соответственно, человек, который не так давно посылал вас подальше, охотно расскажет все, что ему известно. Следует помнить, что некоторые жители состоят на тайной службе у Фанфрока (еще раз повторяю — берегитесь стукачей!) и могут вызвать белых слонов, с которыми шутки плохи.

Награб..., пардон, приобретенные в результате экспроприации предметы предлагайте встречным прохожим, так как кто-нибудь может взамен одного из них предложить вам полезную информацию или другой предмет. Если в ходе дальнейших путешествий вас опять загребут в тюрьму — не отчаивайтесь, все отобранные при аресте вещи всегда находятся в шкафчике возле камеры, и при побеге вы можете забрать их обратно.

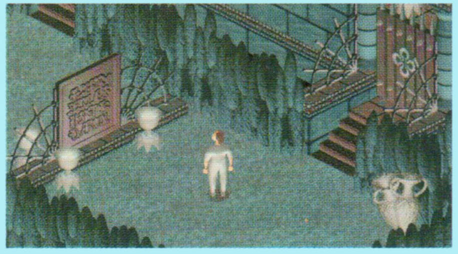
Овладев Книгой Бу, вспомните разговор через решетку с заключенным на острове Принципал, который рассказал о своем несчастном братце с острова Проксима *(Proxima Island)*, и отправляйтесь к этому братцу. Освободив его из-под стражи, вы получите важную деталь к летающему ранцу, который создал изобретатель из соседнего дома. На этом острове находится также музей морской славы,



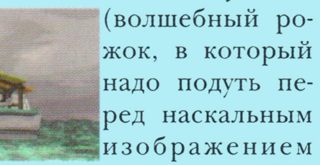
где хранятся две полезные штуковины — пиратский флаг и золотой ключ от двери в подвале дома Твинсена. Добыть их можно с помощью летающего ранца, так как деревянные полы музея находятся под сигнализацией. Но способ ограбления не прост. Для начала войдите в боковую дверь музея (по красной идентификационной

карте), опустите люк в подземелье и выйдите через канализацию в другом месте. Затем проберитесь в тюрьму, предварительно пристукнув охранника, и включите сигнализацию. После этого через люк в тюрьме опуститесь в канализацию и на опущенной заранее крышке люка поднимитесь в музей. В смотровых залах музея следует летать, как Карлсон, чтобы не сработала сигнализация. Пиратский флаг висит на стене прямо у входа, а ключ находится на втором этаже экспозиции в сундуке с золотом. Вставать можно только на подставки экспонатов, а также следует остерегаться механических ночных сторожей, которые курсируют по второму этажу. Возвращайтесь назад тем же путем, что и пришли. Правда, выбираться из канализации через тюрьму необязательно — дальше по туннелю есть выход на улицу через крышку люка. А теперь — обратно на остров Цитадели!

Владелец яхты может причалить, где ему заблагорассудится, но Твинсену надо оказаться позади своего родного дома. Через потайной ход вдоль берега можно пройти в подвал, где при помощи ключа открывается заветная решетка, за которой хранятся два дивных



предмета: *Sendell Medallion* (третий магический символ) и *Gawley's Horn*



(волшебный рожок, в который надо подуть перед наскальным изображением приобретенного медальона). Испытать его можно прямо в комнатке с этими сокровищами. Прочитайте дальнейшие инструкции на стенах — и снова в путь! Перед посадкой на яхту повесьте на ее шток пиратский флаг, и можете смело отправляться на остров Повстанцев (*Rebellion Island*), где бойцы Сопротивления ведут активные бои с правительственными войсками. Вас они встретят с распростертыми объятиями и даже выделят отряд добровольцев, чтобы вы оказали им помощь в освобождении их капитана. Капитан находится в гималайских горах, в одной из тюрем Фанфрока. Он знает все, что интересует Твинсена. Если остров Повстанцев отсутствует в предложенном списке маршрутов яхты, то сначала сплавайте к гималайским горам, где кролик на берегу укажет истинный путь.

При штурме крепости в Гималаях ваш отряд пойдет в двух направлениях, при этом возможны потери. Бегите за кроликом-пулеметчиком, он укажет верную дорогу, а по ходу дела уничтожайте врагов. Главное — не увлекайтесь атакой и не забывайте про своего партнера, который в критический момент может вам помочь. Попав внутрь тюрьмы, пробивайтесь к камерам, в одной из которых находится нужный вам человек. Пообщав-

шись с ним, можно выбираться из этого мрачного места. Выйти нужно через люк для мусора рядом с камерой капитана. Цель ваших дальнейших поисков — *Фабрика Мутантов*, которая находится здесь же, в Гималаях. Путь к ней лежит через горный спуск и деревню кроликов, где одна добрая «самаритянка» укажет вам старинный подземный ход. Проникнув в крепость, воспользуйтесь метротоннелем, и вот вы уже на фабрике. Уничтожив зародышей и яйца мутантов, возвращайтесь тем же путем в деревню кроликов. За золотой морковкой откроется выход на другую сторону планеты. Но победа еще не близка — этим путем Твинсену придется воспользоваться не один раз.

У Фанфрока осталось еще много войск, но есть место, где его верные слуги любят подпольно отдыхать — это остров Развлечений. Вот сюда и надо направить твинсеновы стопы. На этом острове можно получить много интересующей вас информации. На нем водится также своеобразное подполье, попасть в которое можно лишь через бармена. За это он требует гитару для солиста местной рок-группы. Гитара находится у старика-бедуина на другой стороне планеты, на острове Пустыни, который даст ее вам в обмен на флакон магической воды из озера в Гималаях.

Это озеро (*Clear Water*) замерзло еще в давние времена, и для его раз-



мораживания требуется встать в центре и исполнить волшебную мелодию на соответствующей флейте, после чего свершится надлежащее чудо. Кстати, флакон волшебной воды добавит вам магической силы. На острове Пустыни следует подуть в *Gawley's Horn* перед наскальными символами. За одним из них находится заблудившийся эльф, который за свое освобождение отблагодарит вас ценным подарком.

Продолжать эту страшную сказку можно бесконечно (до счастливого конца), но я хочу остановиться посередине, иначе, сами понимаете, играть будет совсем неинтересно. Добавлю лишь некоторые предупреждения. Во-первых, Фанфрок весьма коварен и может исчезать в опасный для него момент. Во-вторых, жена Твинсена иногда бывает ненастоящей. И, в-третьих, на друзей надейся, а сам не плошай. Главное — при определенном усердии все будет хорошо, и победа будет за нами!

НЕ ГРУСТИ, МАЛЫШ, СМЕЕТСЯ ВСЕГДА ПОСЛЕДНИЙ!

Счастливого пути тебе, Твинсен!





Ю. Крючков

Интегрированный телефонный офис — дома

В наш век универсализма и рациональности компьютер, пожалуй, можно считать самым универсальным предметом обихода современного человека. С его помощью можно считать доходы и расходы, планировать день, рисовать и сочинять музыку, играть, да еще много чего делать. Если забраться внутрь компьютера, то там, где еще вчера было две платы, сегодня всего одна. Взять хотя бы мультиплату – соединение контроллера дисководов и контроллера последовательных и параллельного портов. Смотрим дальше – звуковая плата соединилась с контроллером привода CD–ROM. А теперь представьте себе плату, на которой есть высокоскоростной факс-модем, преобразователь звука и контроллер приводов CD–ROM. Именно все перечисленное есть на плате *Telemetry-32 (T–32)* фирмы «IPC Corporation».

Казалось бы, в чем тут логика? Именно в таком объединении. Что на плате можно выделить как главный компонент, а что можно считать второстепенным? Попробуем ответить на эти вопросы, рассмотрев более подробно технические характеристики платы Т–32.

Звуковая часть платы имеет полную совместимость с Sound Blaster Pro 2, AdLib, Microsoft Windows Sound System, MPU–401 и Multimedia PC Level II.

Частоты дискретизации при записи/воспроизведении монофонического или стереофонического фрагмента лежат в диапазоне от 5,5 кГц до 44,1 кГц, а разрешение аналого-цифрового и цифро-аналогового преобразователей при этом может быть 8 или 16 бит. При этом доступно аналоговое микширование в стереорежиме по 5 каналам, а в моно – 10, с 16-шаговой регулировкой в каждом канале и 32-шаговой регулировкой выходного сигнала. Плата поддерживает MIDI-устройства по стандарту MPU–401, а также стандартный джойстик. Выходная мощность каждого канала стереоусилителя составляет 4 Вт.

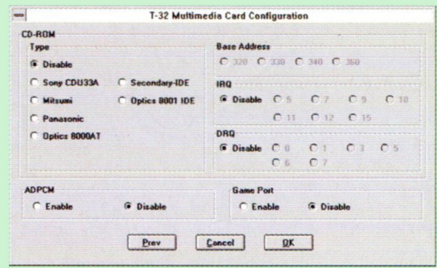
Вполне резонный вопрос искушенного пользователя на этом месте будет – ну и что? И он будет не прав, так как это только начало перечисления возможностей платы Т–32. Идем дальше. Контроллер приводов CD–ROM поддерживает четырехскоростные модели фирм «Panasonic» и TEAC, а также двухскоростные Sony CDU-31A и 33A, Optics Storage Dolphin 8000–AT, Mitsumi FX001 и D и другие приводы CD–ROM, совместимые с AT–API (IDE).

Скорость передачи информации по модему может составлять 19,2 Кбод в макси-

муме и настраиваться вниз на любую скорость вплоть до 300 бод с поддержкой коррекции ошибок. Факс же поддерживает скорость передачи до 14,4 Кбод.

Но, может, даже все это перечисление не прибавило интереса к плате Т-32? Тогда стоит сказать о том, что в комплекте с ней поставляется программное обеспечение AT&T VCOS, IOT и Voyetra. Сама плата требует для работы компьютер с процессором 386DX/25 или выше, 4 Мб оперативной и 5 Мб дисковой памяти, MS-DOS 3.1 или выше, Microsoft Windows 3.1 или выше, наличия одного свободного полноразмерного 16-битового слота типа ISA. К ней можно подключить внешние колонки или наушники, подать сигнал с линейного выхода на внешний усилитель или подать на вход платы сигнал от микрофона или какого-то другого источника сигнала, например, от магнитофона, или взять фрагмент с полюбившегося вам CD.

Наш читатель наверняка достаточно хорошо подготовлен к установке платы в компьютер (по крайней мере, знает, что такое крестовая отвертка и свободный 16-битовый слот) и инсталляции с прилагаемых дисков соответствующего программного обеспечения. Но вот на что следует обратить внимание, так это на корректный выбор базового адреса DSP и Sound Blaster Mode, номера IRQ и так далее. На рисунках приведены эти хитрые установки. Причем, при первой инсталляции пра-



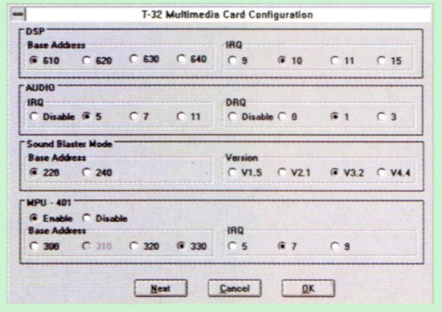
вильные характеристики предложит сама программа.

Теперь, пожалуй, стоит ответить на вопрос о том, что на плате Т-32 первично. Это факс-модем, который составляет сердце интегрированной офисной системы. Именно эта система позволяет отправлять и получать сообщения по модему, передавать и получать по факсу тексты, рисунки и звуковые (!!!) сообщения. А вот звуковой преобразователь на плате – это лишь дополнение к факс-модемной части, предназначенный для записи и воспроизведения звуковых посланий.

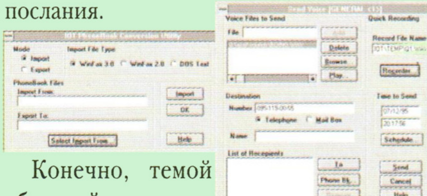
Стоит сказать, что здесь на рисунке факс готовиться к приему звукового



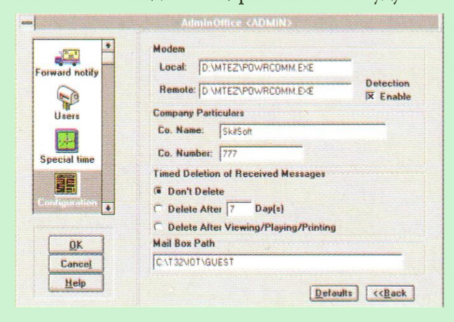
послания – справа от него виден магнитофон. Этот магнитофон включается при работе офисной системы в режимах приема или передачи звуковых сообщений, при просмотре поступивших звуковых посланий и при прослушивании посланий, когда IOT был включен в режим автоответчика. Взгляните на следующий рисунок – там приведены два режима ра-



боты с интегрированной офисной системой, а точнее, с факсом. Слева – преобразование телефонной книги в разные стандарты, а справа – составление звукового послания.



Конечно, темой обзорной статьи не является полное описание работы системы, но вот остановиться на некоторых особенностях или отличиях от описания и стандартной установки следует. Взгляните на следующий рисунок – там показан один из экранов настройки интегрированной офисной системы. Здесь производится настройка программы, которая будет запускаться при обращении к модему. Стоит сказать, что по умолчанию этой программой будет *Терминал* из Windows. Вы можете заменить эту программу на другую, работающую под управлением Windows, а вот DOS-программы, такие как MTEZ, TERM90 и подобные, работать не будут.



Другой замеченной особенностью в работе платы Т–32 была такая: после начальной установки набора программного обеспечения в *Панели управления* Windows появляется пиктограмма *MIDI-Мэппер*. Активизировав его, войдите далее в режим *Редактировать*, то есть пройдите весь путь до *«Установка MIDI: Т–32»*. Здесь вы заметите, что после начальной установки не были активизированы каналы с 11 по 16. Это приводит, во-первых, к тому, что не воспроизводятся эти каналы, а, во-вторых, возможно полное зависание компьютера при работе с платой Т–32 в режиме записи/воспроизведения звука. Чтобы этого не случилось, активизируйте каналы с 11 по 16 аналогично младшим каналам.

Заканчивая рассказ о плате Т–32, можно с уверенностью сказать, что она найдет своего пользователя, так как добротно выполнена, обладает массой полезных свойств и при этом достаточно дешева. Да, кстати, последний рисунок иллюстрирует музыкальный центр на плате Т–32.



При тестировании платы происходила связь с рядом модемов и факсов. Связь была устойчива настолько, насколько это возможно на наших линиях. Факсы, посланные и принятые с наиболее распространенных у нас аппаратов фирм «Panasonic» и «Murata», были читаемы и разборчивы.

Желающие покопаться в файлах настройки операционной системы и Windows смогут удовлетворить свое любопытство, заглянув в конец описания, прилагаемого к плате. В нем подробно указаны все строки, которые нужно изменить или дополнить в этих файлах.

Мультимедиа и Макинтош



В. Водолазкий

Ох, как хочется начать статью о компьютерах фирмы «Apple» с какого-нибудь каламбура насчет сортов яблок, плащей и так далее. Но, к сожалению, это уже довольно-таки затасканные аллегории, а потому я к ним обращаться не буду.

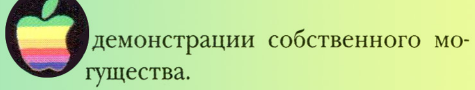
Начнем с другого. Знаете ли вы, что, несмотря на повальное засилье PC-совместимых компьютеров, «Макинтоши» постепенно отвоевывают себе рабочие места в офисах и на производстве, а также все увереннее пробивают дорогу к семейному очагу. Конечно, пока что такой экзотикой балуются только «новые русские», но уже сегодня держать надкусанное яблочко на домашнем столе — это, я вам скажу, дело очень престижное!

Именно поэтому игры для компьютеров фирмы «Apple», по утверждению поставщиков программного обеспечения, разлетаются практически мгновенно. И какие игры! Впрочем, к этому вопросу мы еще вернемся...

А вначале давайте-ка попробуем разобраться, как же понимают мультимедиа в мире «яблочных огрызков». И во что все это удовольствие выливается...

Вообще-то говоря, то, что называется «мультимедиа-расширением» в мире PC, в современных моделях Маков реализовано изначально. Сегодня фирма «Apple» почти не выпускает компьютеры без приводов CD–ROM и звуковых плат. Кроме того, вы всегда можете подключить внешнюю акустическую систему (лучше активную) или любой источник звука. При этом и ввод, и вывод звука стереофонический и удовлетворяет стандартам, предъявляемым к музыкальным компакт-дискам.

Что касается отображения графики, то здесь комментарии, как говорится, излишни... Ведь не зря Мак считается признанным лидером на рынке издательских систем и при работе с системами машинной графики! Стандартные характеристики обычных мониторов фирмы «Apple» (частота кадров от 67 до 75 Гц, размер пикселя 0,26) оказываются лучше, чем у их собратьев из мира PC, а мощные видеоадаптеры, поддерживающие режимы True Color при разрешении от 640x480 до 1280x1024 точек, способны при первом знакомстве просто повергнуть в шок. Возможно, именно это позволяет русской буржуазии использовать Мак для



демонстрации собственного могущества.

Так вот, все перечисленное выше, с точки зрения фирмы «Apple», к мультимедиа никакого отношения не имеет. Все это, еще раз подчеркнем, стандартное оборудование компьютера, которое полностью поддерживается операционной системой и прикладными программами. В результате чего пользователю при настройке не приходится вручную проверять установку таинственных векторов прерываний или типов звуковых карт, оптимизировать распределение оперативной памяти и заниматься другими высокоинтеллектуальными, но малоинтересными делами.

Да, конечно, и для Macintosh существуют специальные звуковые карты, которые обладают более широкими функциональными возможностями, чем встроенные средства, но это уже довольно дорогое оборудование, предназначенное для профессионалов. Например, многие студии звукозаписи используют микшерские пульты и MIDI-инструменты, управляемые старым добрым Маком. Эта мода пришла и в Россию, но пока что такие системы скорее исключение, чем правило.

Но давайте вернемся к проблеме мультимедиа на компьютерах фирмы «Apple». Нет нужды говорить, что отличные аппаратные возможности Мака не остались незамеченными. И, прежде всего, самой фирмой «Apple», которая выпустила специальную библиотеку под названием «Quick Time».

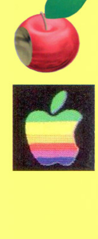
Этот программный продукт представляет собой инструментальное средство, предназначенное для программистов, и позволяет создавать мультипликационные фрагменты со звуковым оформлением. И не только создавать, но и включать оные фрагменты в разрабатываемое программное обеспечение.

Результат не замедлил сказаться. Практически мгновенно на рынке появились игры, вызывающие черную зависть у владельцев PC-совместимых машин. Но «Apple» проявила заботу и о них. Довольно быстро пакет «Quick Time» был перенесен на платформу Intel, и на рынке появилась версия для Windows. К чему это привело?

С одной стороны, появилось много критиков, обвиняющих «Quick Time for Windows» в медлительности. Что, впрочем, не удивительно при переносе программ на менее производительные компьютеры и операционную среду.

А с другой стороны, на PC начали появляться игры, поражавшие воображение пользователей. Причем, как оригинальные разработки, так и «копии» игр для Macintosh. Возьмем, к примеру, «The Journeyman Project» и «Myst» – игры с потрясающим синтезированным миром. А недавно к этому процессу присоединились и российские программисты – так, фирма «КомпактБук Паблишинг» в своей серии «PC перед сном» (см. обзор в прошлом номере) также воспользовалась библиотекой «Quick Time for Windows». Так что оценить великолепие компьютерных игр на компьютерах «Apple» вы можете уже сегодня.

Но, заметим еще раз, все это, с точки зрения «Apple», к мультимедиа не имеет ни малейшего отношения. Хо-



тя, желая идти в ногу со временем, фирма «Apple» выпускает Маки серии AV, которые, по ее словам, полностью удовлетворяют всем требованиям к действительно мультимедийному оборудованию.

Технология Apple AV – это объединение средств связи, видео и распознавания речи. Согласитесь, что этот подход несколько отличается от привычного представления о мультимедиа. Зато с помощью этих компьютеров вы можете записать, а затем отредактировать видеоролик, вырезать понравившийся вам кадр и вставить его в печатный документ или презентационный слайд-фильм. А можно и записать отредактированный ролик обратно на видеоленту.

Но это только одна грань концепции мультимедиа, развиваемой фирмой «Apple». Вторая – это коммуникации. Помимо средств подключения к локальным вычислительным сетям, серия AV может быть оснащена факс-модемом, обеспечивающим вас связью со всем миром.

И, наконец, речь. Если первые компьютеры были глухонемыми, то появление средств синтеза звука дало машине голос. Но к вашим мольбам компьютер пока оставался глух. А вот новые модели могут управляться голосом и огрызаться в ответ.

– Ну, хорошо, аппаратные средства Macintosh вызывают закономерное уважение, – скажет читатель, – Но где же взять программное обеспечение? Ведь парк Маков в России пока во много раз меньше, чем PC... Да и поставщики программного обеспечения в основном уделяют внимание MS-DOS и Windows.

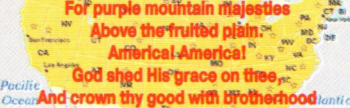
Все это верно. Но сегодня Macintosh позволяет использовать все то программное обеспечение, которое было разработано для DOS и Windows. А поэтому вы можете поначалу воспользоваться уже привычными программными средствами. Но именно поначалу. Потому что, войдя во вкус работы с Macintosh, вы можете счесть программы для Windows по меньшей мере неудобными.

Нет, реклама «Apple» здесь не при чем. Дела говорят сами за себя. Ведь сегодня на российский рынок поставляются не просто русифицированные, а действительно **русские** версии Маков, в которых по-русски сделано все – от меню и подсказок до полной документации к компьютеру. А если учесть, что Macintosh изначально разрабатывался для людей, не отягощенных компьютерным образованием, то притягательность компьютеров «Apple» для детей и взрослых станет вам понятна без дальнейших разъяснений.

А вывод? Вывод один: ни в коем случае не садитесь за Macintosh, и тем более не хватайтесь за «мышь»! В противном случае вы потеряете покой и сон до тех пор, пока... Пока не купите себе Macintosh.

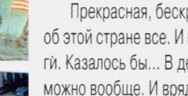




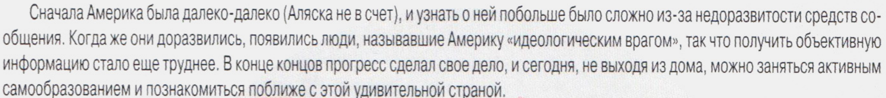


Привет, Америка!

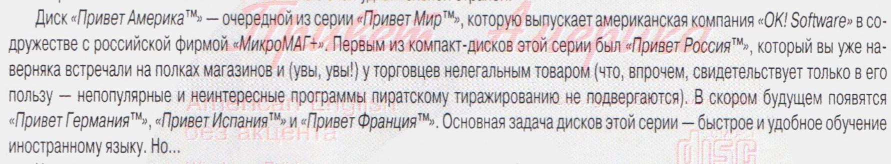
Название продукта: .«Привет Америка™»
Разработчик:........«OK! Software, Inc.»
Год выпуска: 1995
Аппаратура:.........386, 4 Мб ОЗУ, привод CD-ROM
Графика:............640х480х256
Звук:...............Windows-совместимая звуковая карта



Прекрасная, бескрайняя, янтарным светом залита. Пурпурный отблеск гор твоих, величие твое. Америка! Казалось бы, мы знаем об этой стране все. И где она находится, и кто в ней живет, и все подробности личной жизни ее президентов, и уж тем более ее деньгй. Казалось бы... В действительности можно однозначно утверждать, что мы знаем об Америке настолько мало, насколько это возможно вообще. И вряд ли может служить утешением тот факт, что, похоже, сами американцы знают о своей стране ненамного больше нашего.

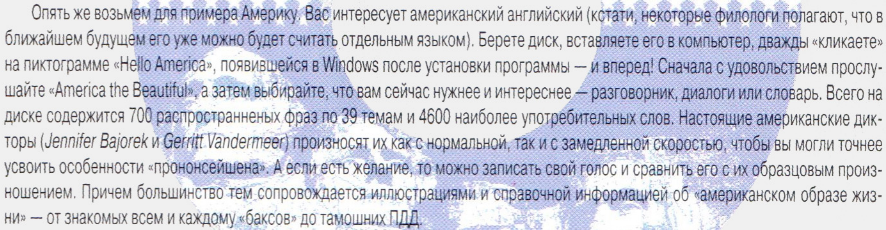


Сначала Америка была далеко-далеко (Аляска не в счет), и узнать о ней побольше было сложно из-за недоразвитости средств сообщения. Когда же они доразвились, появились люди, называвшие Америку «идеологическим врагом», так что получить объективную информацию стало еще труднее. В конце концов прогресс сделал свое дело, и сегодня, не выходя из дома, можно заняться активным самообразованием и познакомиться поближе с этой удивительной страной.



Диск *«Привет Америка™»* — очередной из серии *«Привет Мир™»*, которую выпускает американская компания *«OK! Software»* в содружестве с российской фирмой *«МикроМАГ+»*. Первым из компакт-дисков этой серии был *«Привет Россия™»*, который вы уже наверняка встречали на полках магазинов и (увы, увы!) у торговцев нелегальным товаром (что, впрочем, свидетельствует только в его пользу — непопулярные и неинтересные программы пиратскому тиражированию не подвергаются). В скором будущем появятся *«Привет Германия™»*, *«Привет Испания™»* и *«Привет Франция™»*. Основная задача дисков этой серии — быстрое и удобное обучение иностранному языку. Но...

Но главное — это совершенно новый подход к этому самому трудному обучению, разработанный специалистами из университета Пурдью (шт. Индиана) и нашего МГУ. А заключается он в том, что процесс обучения неразрывно связан с культурно-исторической средой конкретной страны.



Опять же возьмем для примера Америку. Вас интересует американский английский (кстати, некоторые филологи полагают, что в ближайшем будущем его уже можно будет считать отдельным языком). Берете диск, вставляете его в компьютер, дважды «кликаете» на пиктограмме «Hello America», появившейся в Windows после установки программы — и вперед! Сначала с удовольствием прослушайте «America the Beautiful», а затем выбирайте, что вам сейчас нужнее и интереснее — разговорник, диалоги или словарь. Всего на диске содержится 700 распространенных фраз по 39 темам и 4600 наиболее употребительных слов. Настоящие американские дикторы (*Jennifer Bajorek* и *Gerritt Vandermeer*) произносят их как с нормальной, так и с замедленной скоростью, чтобы вы могли точнее усвоить особенности «прононсейшена». А если есть желание, то можно записать свой голос и сравнить его с их образцовым произношением. Причем большинство тем сопровождается иллюстрациями и справочной информацией об «американском образе жизни» — от знакомых всем и каждому «баксов» до тамошних ПДД.

Теперь пойдем дальше. О первой составляющей нового подхода мы уже рассказали. Что же касается культурно-исторической среды, то к вашим услугам три информационные подсистемы — *Карта, Мозаика* и *Музыкальная шкатулка*.

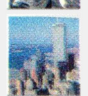
Что касается Карты, то информацию, которая в ней содержится, сложно отыскать даже в больших энциклопедиях. Во-первых, это действительно подробная карта Соединенных Штатов с прилегающими территориями (но не сферой жизненных интересов) с указанием правильного произношения их названий. Во-вторых, это обширная иллюстрированная справочная информация, включающая в себя все необходимые сведения о том или ином штате, в том числе исторические, политические, экономические и многие другие (даже о том, какие там взимаются налоги). А еще для каждого штата имеется большое количество фотографий (с подписями и копирайтом), возглавляет которые то, чем гордятся все американцы — флаг (а у каждой уважающей себя территории имеется свой флаг).

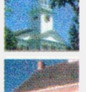
Культурно-историческая мозаика — это краткие иллюстрированные рассказы о важнейших событиях американской истории, бесценных реликвиях и выдающихся американцах: Колокол Свободы, Джордж Вашингтон, Путь в Орегон, Мерилин Монро и еще много чего (и кого) другого.

Ну, а Музыкальная шкатулка даст вам возможность познакомиться с истинно американской музыкой — от национального Гимна до национального кантри.

В общем, можно однозначно утверждать, что пользы от знакомства с Америкой будет много, даже если вы туда пока не собираетесь. И еще. Народ у нас в последнее время пошел привередливый, и не покупает ничего такого, в чем он не сможет разобраться с первого же «клика». И это правильно! И еще более правильно то, что диск «Привет Америка™» относится к числу как раз тех программных продуктов, управлять которыми можно именно «с полпинка». С чем мы поздравляем и его, и себя, и вас.







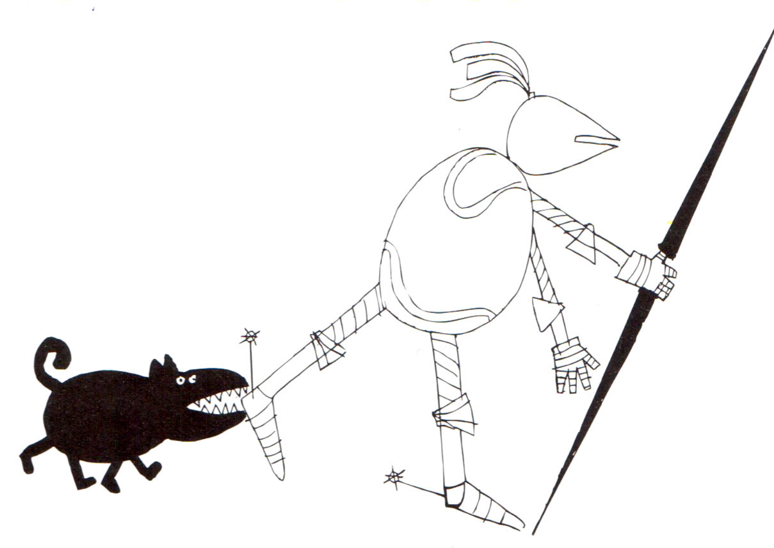









СЛАБЫЕ МЕСТА УКРЕПЛЯЮТ РАЗНЫМИ СПОСОБАМИ



О них можно молчать. Одним из главных преимуществ "Макинтоша" в беспощадной борьбе с PC была мощная поддержка графики. Но представители значительно более многочисленного лагеря PC об этом предпочитали не говорить вслух.

Их можно укреплять заплатами. Обычно процесс сотворения из PC мультимедиа-машины происходил по принципу "сделай сам" и знаменовался расходованием огромного количества пота, нервов и ненормативной лексики.

Наконец, о них можно забыть. Миф о том, что IBM-совместимый компьютер пригоден в основном для офисных и домашних приложений, сотворен не в последнюю очередь производителями, которым просто не хотелось делать свои компьютеры полноценными графическими или мультимедиа-станциями.

А можно сделать из слабых мест сильные. Именно так поступила корпорация Digital, создавая Celibris GL. Получился компьютер, знакомство с которым вызывает чувство радостного удивления. Он мощный. Расширяемый. Надежный. Он массовый - в самом хорошем понимании этого слова – т.е. по стоимости. И он **полностью готов для использования в качестве графической или мультимедиа-рабочей станции**.
Все перечисленные ниже устройства относятся к стандартной комплектации **Celibris GL** и интегрированы на материнской плате:

Процессор **intel Pentium** 90,100,120 или **133** Мгц
Профессиональная **64-bit-графическая карта Matrox Millenium**
Высокоскоростная **PCI-шина**
Адаптер **SCSI-2**
PCI-контроллер **Ethernet**
16-bit стерео **звуковая карта**
В стандартную конфигурацию также входит **4-х скоростной E-IDE CD-ROM**
Поставляется с **Windows'95** и Windows for Workgroups 3.11

Звучит заманчиво? Неудивительно.
Мы предлагаем Вам только то, что нравится нам самим.
Фирма ОПТИМА. Крупнейший дистрибьютор Digital 1994-1995 гг.

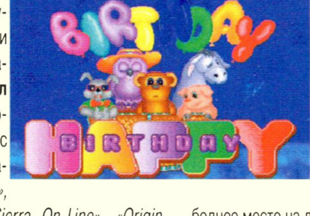


107082, Россия, Москва, Рубцовская наб., 3

Тел. 263 99 16, 263 99 46
Факс 267 53 62

Знакомьтесь — КомпАс-Disc!

Как сообщалось ранее, часть тиража пятого номера журнала «КомпАс» выходит в комплекте с CD-ROM. Мы рады сообщить, что традиции бесплатных приложений в нашем журнале поддержаны. Мы не оговорились: вы оплачиваете только труд по созданию физического носителя; каторжную работу дизайнеров, художников, аниматоров, программистов и прочих незаслуженно безвестных вам людей читатели получат и на сей раз «на халяву». И, наконец, мы рады сообщить, что **журнал «КомпАс» — первый в России**, который организовал такую халяву. И с нами – первые в России и мире компании *«Дока»*, *«Никита»*, *«CompactBook»*, *«Maddox Games»*, *«id Software»*, *«Sierra On-Line»*, *«Origin Systems»* и многие другие.



Нам также приятно довести до вашего сведения, что у нас дармовое – не значит плохое. Вы познакомитесь с играми на все вкусы, обучающими программами, демонстрациями современных достижений в графике и звуке. Не верите? Что ж, поговорим коротко обо всем, что на этом диске.



Прежде всего, запустив из Windows файл **KompAs.exe**, находящийся в корневом каталоге CD–ROM, вы попадете на демонстрационный экран, где журнал «КомпАс» приветствует вас и предлагает ознакомиться с играми-лауреатами конкурса фестиваля «Аниграф'95», узнать, что нового предлагает фирма «Дока» или порадоваться тому, что всемирно известные и любимые всеми игры теперь есть и у вас. Есть, правда, одно «но» – для запуска главной программы компакт-диска требуется иметь видеокарту, поддерживающую 65536 цветов.



Но не расстраивайтесь, если ее у вас нет – с некоторыми из игр-победительниц вы сможете познакомиться поближе.

Начнем с замечательного детского мультфильма, который сделали в фирме *«CompactBook»* – *«Кот в сапогах»*. Историю о старом мельнике, оставившем в наследство младшему сыну только сапоги и кота, который сумел прославить и обогатить своего хозяина, известна нам с самого детства. Теперь же вы можете увидеть ее воочию, и даже поучаствовать в действии. Малыши будут просто в восторге. Запускается она из Windows файлом **PROGRAM.EXE**, который находится в каталоге **\COMPACT**.

А теперь отправимся на *«День Рождения»* Финни – забавного медвежонка, придуманного ребятами из фирмы *«Никита»*. Войдите в каталог **\NIKITA\FINNIE** и запустите файл **DEMO.EXE**. Вы увидите в демо-режиме часть веселого мультфильма, заодно обучающего ходовым иностранным словам. Он создан для детей – покажите его малышам, только готовьтесь – он им очень понравится, а маленькие неудачи Финни так захочется исправить, что вам придется бежать за полной версией.

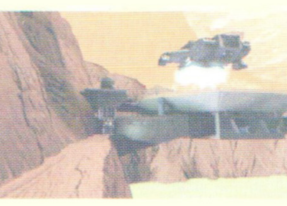
«7 кругов» фирмы *«Maddox Games»* живут в каталоге **\MADDOX\7CIRCLES**. Установите ее на винчестер с помощью программы **INSTALL.EXE** (не беспокойтесь за свободное место на диске – туда переписываются только два файла объемом менее 2 Кб). Сконфигурируйте игру для своего звуковоспроизводящего устройства с помощью файла **SETUP.EXE** из того же каталога, а затем прямо оттуда же запустите **7CIRCLES.EXE**. Гениально и просто до безобразия. Как кубик Рубика. Подумаешь – подобрать узорчик поворотами. И колечек всего 7. Великие стратеги, знатоки «Цивилизации», и прочая, и прочая – попробуйте!

«Черная Зона» от фирмы *«Дока»* – это российский квест на советскую тему, который мы подробно анонсировали еще в № 2 за этот год (кто успел, тот купил его с приложенной дискетой). Чтобы не расстраивались те, кто не успел, здесь приведен DOS-вариант. Запускается из каталога **\DOKA\BLACKZON** файлом **BZ.EXE**. Кстати, не забудьте познакомиться в № 4 с правилами лотереи и информацией о призах – может, вам повезет!

Вернемся к демонстрационному экрану. Нажав на кнопку с надписью *«DOKA»*, вы увидите на экране еще три кнопки. Не надо уподобляться богатырю на распутье – смело жмите все подряд.

Кнопка *«LM»* позволит перенестись в многоязычную среду. В основном окне Windows появится группа «LM», содержащая пиктограмму с одноименной подписью. Запустите с ее помощью программу *«Lingua Match»*. Это – не игра, это – для серьезных и очень занятых людей. Демонстрирует новую технологию **WYSIWYH** (What You See Is What You Hear) или, по-русски, «куда ткнешь – про то и слышишь». Быстрая обучалка джентльменскому минимуму слов на любом из ходовых иностранных языков. А слова-то какие! А блондинки!





Кнопка *«Total Control»* запускает демонстрацию новой российской стратегической игры. В «Дюну» играли? А это еще лучше, да еще и по-русски. Подробности об игре – в рубрике «Ньюз» этого номера.

Наконец, нажав на кнопку *«Review»*, вы услышите приятный женский голос, рассказывающий о новых продуктах фирмы. Кроме уже упоминавшихся «Черной Зоны» и «Lingua Match», вам поведают о новой обучающей математической игре *«Math School»* и большой *игровой коллекции* для Windows. А еще представят информационно-развлекательный CD–ROM *«MIG–29»*, основанный на реальных фотографиях, видео и чертежах, предоставленных Московским Авиационным Производственным Объединением. На этом диске содержатся слайд-шоу о самолетах-предшественниках знаменитого МИГ–29, шоу из слайдов и видеоклипов, коллекция уникальных фотографий, никогда ранее не публиковавшихся.

Нажав в основном демонстрационном экране кнопку *«BONUS»*, вы узнаете о тех играх, «шароварные» версии которых представлены на нашем CD–ROM. Так что самое время перейти к собственно игровой части компакт-диска.

«Kiyeko» от фирмы «UbiSoft» – интерактивный мультфильм, именуемый по-западному «Living Book». Нам так понравилось все это, что для запуска даже не надо лазить по диску – находясь в Windows, запустите из корневого каталога файл **KIYEKO.EXE**. Только учтите, что программа требует для работы режим экрана в 256 цветов (не больше и не меньше).

«Bioforge» («Origin») – что долго говорить, кто знает – тот поймет. Кто не знает – вспомните анонс в № 2 нашего журнала. Но не забудьте, что для этого интерактивного квеста требуется свыше 5 Мб оперативной памяти! В вашем распоряжении – 3 демонстрационных уровня. Хранится игра в каталоге **\SHAREWAR\BIO**.



«Space Quest 6» («Sierra On-Line») – продолжение хорошо известного сериала. Кто знаком с Роджером Вилко, тому будет приятно вновь поучаствовать в судьбе своего любимого героя. Эта веселая и остроумная игра совсем недавно появилась на нашем рынке. Для установки DOS- или Windows-версий нужно запустить файл **INSTALL.EXE** или **SETUP.EXE** соответственно из каталога **\SHAREWAR\SQUEST6**.

Естественно, мы не забыли и о любителях *«поДУМать»*. Рассказывать об этих играх нет нужды – все и так их хорошо знают.

Космический *«Descent»* («Interplay») запрятан в каталог **\SHAREWAR\DESCENT**. Досконально об этой игре рассказывать не будем – мы поместили подробный обзор еще в № 2, когда и самой-то игры еще в продаже не было.

Маленькое отступление. Первый блин, как известно, комом. Признаем, не обошлось без ошибок и у нас. Подкаталоги HERETIC, SOD и WOLF3D каталога \SHAREWAR\ID пусты и вам не нужны. Вместе с содержимым они оказались в каталоге **\SHAREWAR\ID\DOOM**. Приносим свои извинения и сообщаем точное местонахождение игр.

Знаменитый *«DOOM»* («id Software») размещается в каталоге **\SHAREWAR\ID\DOOM\DOOM**.

«Heretic» («Raven Software») – сражения не просто с монстрами, но с силами Ада. Подробности этой известной игры смотрите в № 3 журнала. Ищите «новое слово на букву "Х"» в каталоге **\SHAREWAR\ID\DOOM\HERETIC**.

«Wolfenstein 3D» («id Software») – это уже классика, битва с фашистами в стиле 3D Action. При запуске вам дается только первый эпизод (9 уровней + один секретный), но ценность данного комплекта для истинных любителей в том, что именно он с легкостью модифицируется разными западными «апгрейдами» в совсем новые уровни. Кстати, если уж вы так в себе уверены, попробуйте набрать более 300000 очков. Каталог – **\SHAREWAR\ID\DOOM\WOLF3D**.

«Spear of Destiny» («id Software») – та же классика, но из двух предлагаемых уровней первый хорошо известен, а второй – совсем новый! Каталог – **\SHAREWAR\ID\DOOM\SOD**.

Все «думалки» устанавливаются на жесткий диск с помощью программ **INSTALL.EXE** из соответствующих каталогов.

И, наконец, для взыскательных гурманов – *дополнения к уже известным играм* (**\SHAREWAR\ADD–ONS**) «Descent», «Heretic» и обоим «DOOM».

Кстати, не забудьте прочитать файл **READ.ME**, в котором указано, как установить *Video for Windows* и *Quick Time for Windows* (если это, конечно, нужно).

Как видите, наш диск лицензионно чист: за все, что вы с него «скатаете», как говорится, не привлекают.

И последнее. Если вы все еще не обзавелись приводом CD–ROM – торопитесь и внимательно читайте рекламу на наших страницах: этот диск хоть и мал, но весьма удал. По цене он чуть-чуть дороже дискеты, а информации на нем **в 450 раз** больше. Как вы понимаете, это – только первая ласточка. В недалеком будущем мы собираемся... Но это, как говорится, совсем другая история.





А. Мурадян

Как получать наслаждение... с компьютером

Термин *«мультимедиа»* всего пару лет назад был известен лишь не очень широкому кругу специалистов, а сегодня он овладел умами и сердцами всех, кто в той или иной степени соприкасается с компьютерами.

Но что же это за штука такая – мультимедиа? Попробую дать определение. *Мультимедиа – это взаимодействие визуальных и аудиоэффектов под управлением интерактивного программного обеспечения.* Что, не очень понятно? Попробую снова. *Это совокупность аппаратного и программного обеспечения, позволяющая воспроизводить высококачественные звук и видео, управляемые пользователем.* Опять неясно? Короче, пока вы сами не увидите и не услышите мультимедиа, вы не поймете, что это такое.

Широчайшие возможности, предоставляемые мультимедиа, позволяют превратить обычный компьютер в фантастический комбайн, с помощью которого можно не только пожинать плоды математических вычислений, но и писать изумительную музыку, создавать потрясающие фильмы, видеоклипы и много всего другого, что только могут подсказать ваши фантазия и финансовые возможности.

А фантазия подсказывает, что использование мультимедиа в обучающих программах позволяет усваивать быстрее и в несколько раз больше материала, чем при обыч-

ных методах обучения. Это подтверждает хотя бы опыт фирмы IBM, применяющей такие программы в обучении своих сотрудников. Хочешь постоянного обновления, движения вперед – вкладывай деньги в обучение.

Очень эффективно применение мультимедиа в области витринной рекламы. Клиент моментально на свой запрос получает аудио- и видеопрезентацию товара или услуги, что позволяет быстрее заключить сделку. А продавец имеет сверхоперативную информацию о спросе.

Просто потрясающий эффект производят компьютерные игры, в создании которых уже принимают участие профессиональные актеры. С помощью компьютерного моделирования создается виртуальная реальность, динамично реагирующая на интерактивное общение с пользователем. А если у вас еще есть специальный шлем (хотя бы CyberMaxx), да еще перчатки с датчиками, то вы узнаете, что такое настоящий восторг!

Продолжать не имеет смысла. Дело в том, что все это великолепие становится доступным, если вы к своему компьютеру добавите различные аппаратные средства и поставите соответствующее программное обеспечение. Сегодня я остановлюсь чуть подробнее на аппаратных средствах.

Аудиоплата хорошего качества, типа *Sound Blaster* или *Audio Pro*, позволяет не только воспроизводить и записывать звук с достаточно высоким качеством, но и использовать базовый набор стандартного цифрового интерфейса музыкальных инструментов MIDI (Musical Instrument Digital Interface), что превращает владельца данной платы при наличии навыков в нотной грамоте в композитора, которому, однако, не нужна дорогостоящая студия с большим количеством различных инструментов. Возможностей MIDI, заложенных в аудиоплату, вполне хватает для создания «небольших» произведений с использованием «всего» до 128 инструментов, включая голоса и аплодисменты. (Серию статей, посвященных MIDI, мы начали в прошлом номере статьей А. Гончарова «Человек-оркестр» и продолжаем в этом. – *прим. ред.*)

Кроме того, при наличии микрофона и соответствующей программы компьютер может подчиняться командам, подаваемым голосом, если, например, вы хотите запустить игру и управлять ею, отправить факс, набрать какой-нибудь текст и так далее.

Другим компонентом, по важности и распространенности не уступающим аудиоплате, является **накопитель на компакт-дисках** (CD–ROM). До появления компакт-дисков трудно было представить игры размером в 150–300 Мб или какую-нибудь мультимедиа-эн

циклопедию с музыкальными, звуковыми и видеовставками, с большой гипертекстовой базой размером под 600 Мб. К тому же все это невозможно было разместить на жестком диске.

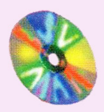
С появлением компакт-дисков, емкость которых составляет 650 Мб, стал возможным выпуск, например, сборника «14000 программ» (не пиратского. — *прим. ред.*), «Полного Оксфордского словаря» и прочих.

Кроме того, при помощи специальной утилиты на компьютере возможно проигрывание звуковых компакт-дисков.

Что касается выбора накопителя, то надо обратить внимание на то, чтобы он был как минимум двухскоростным (то есть обеспечивал скорость обмена данными не менее 300 Кб/с), желательно фирм *«Sony»*, *«Toshiba»*, *NEC*. Звуковая плата же должна быть 16-битовой.

Гораздо удобнее и выгоднее приобретать мультимедиа-комплекты, в состав которых входят и накопитель на компакт-дисках, и звуковая плата, и микрофон, и колонки, а также все необходимое программное обеспечение.

Среди других компонентов мультимедиа отметим **видеоадаптер**, который должен иметь минимум 512 Кб памяти для получения 256 и более цветов в режимах высокого разрешения, таких, как 800x600 точек, и **видеокарту**, которая пока является у нас экзотикой.



Видеоадаптер лучше выбирать производства известных фирм, и стараться по возможности не брать платы с BIOS фирмы «Realtek», лучше использовать BIOS *«Phoenix»*, *«PowerGraph»*.

Видеокарты, которые используются для соединения с источниками видеосигналов, такими как видеомагнитофон и проигрыватель на видеодисках, позволяют преобразовать стандартные видеосигналы систем кодирования цвета *PAL*, *NTSC* в формат, который можно вывести на стандартный SVGA-дисплей, а также при помощи НЧ-разъема выводить изображение с компьютера на экран телевизора.

Неплохими видеоплатами считаются *Video Blaster*, *Movie Blaster* и некоторые другие. Данная технология, несмотря на бурное развитие, пока не очень распространена из-за своей относительной дороговизны и ввиду того, что из 576 строк стандарта *PAL* на экране монитора можно получить только 512.

Области применения мультимедиа практически не ограничены. Это заставляет ведущие компьютерные фирмы вести новые разработки, стараясь обеспечить себе господство на рынке изделий мультимедиа. Даже компании, доселе не очень баловавшие своим вниманием рынок персональных компьютеров, такие как *«Sony»*, *«Sharp»* и другие, объявили о начале разработок комплексов, предназначенных для дома и включающих в себя компьютер, видеосистему и многое другое в едином компактном корпусе.



Что за «Диво»?

Г. Карчикян

Название продукта: ....«Диво: Чудеса Рекорды Достижения»
Фирма-разработчик: ....«CompactBook Publishing»
Требования к аппаратуре: ....386 и выше, 6 Мб ОЗУ, привод CD-ROM
Видео: 640x480x256
Звук: ....Windows-совместимая звуковая плата
Управление: ....клавиатура/«мышь»
Ценность: ....9 глюков

История о том, как любимый напиток миллионов дал название всемирно известной Книге рекордов, известна всем и каждому. Отечественные же пивовары, судя по всему, люди не тщеславные, и поэтому увековечивать себя подобным образом не спешат. Так что российская Книга рекордов и достижений была названа скромно и со вкусом – «Диво». Правда, в последнее время о ней немного подзабыли, хотя всевозможных чудес и удивлений было предостаточно. И одним из них по праву является выход **первой в России** электронной версии этой самой Книги. Причем сделана она по всем параметрам замечательно, ничуть не хуже западных аналогов.

Ну правда, ведь интересно же узнать, кто прожил на свете дольше всех, или познакомиться с самыми известными близнецами? А как насчет того, чтобы посмотреть на экране выступление чудо-мальчика, обладающего «абсолютным нюхом», или послушать русские народные песни в исполнении восьмилетней певицы? Может быть, вас заинтересует информация о том, кто на планете умеет быстрее всех печатать. И вы с удивлением узнаете, что самый «скорострельный» в мире «машинист» – наш соотечественник Михаил Шестов, печатающий со скоростью до 940 знаков в минуту на любом европейском языке. А какие противоречивые чувства вызывает фотография семейной пары Хатын и Ильяса Джафаровых, проживших в совместном браке 104 (!) года! Многие ли способны на такие чувства? А еще вы узнаете о рекордах выносливости, чудесах природы и многом-многом таком, о чем раньше даже не подозревали.

И не нужно думать, что содержащаяся на компакт-диске информация объемом почти в 640 Мб предназначена только для развлечения. Вы сможете почерпнуть из Книги «Диво» очень много полезных сведений, которые пригодятся и для самообразования, и для разгадывания кроссвордов, и для практического использования, и еще для многого другого. К примеру, с помощью Табели о рангах, введенной еще Петром I, становится ясна разница между коллежским асессором, коллежским советником и коллежским регистратором. Приведены таблицы пересчета мер и весов, в том числе и весьма старинных, так что, открывая бабушкину кулинарную книгу, не придется задумываться о том, сколько литров вмещалось в старорежимное «ведро». Да и полный список российских правителей от Гостомысла Новгородского до Бориса Николаевича будет весьма полезен всем, кто неравнодушен к истории.

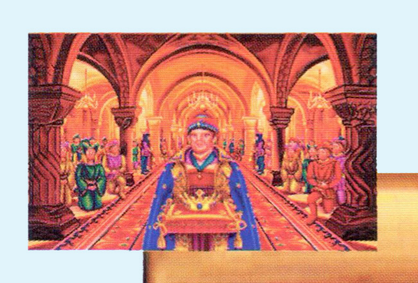
Книга есть книга, поэтому электронная версия сделана так, чтобы вы могли читать ее, просто перелистывая страницы (коих насчитывается 1274). А в самом начале имеется оглавление, разбитое на разделы, которые, в свою очередь, разбиты на рубрики и подрубрики, и вы сможете простым щелчком «мыши» переместиться к нужному материалу. Кроме того, нужную информацию можно получить, пролистав алфавитный поиск статей либо обратившись к мощной системе поиска. В случае необходимости, как и в обычной книге, можно отметить «закладкой» любую статью. Для желающих имеется возможность обратиться напрямую к каталогам видеофильмов, включенных в энциклопедию (их аж целых 32), и фотографий (которых мы насчитали 275). А еще на диске имеется отдельно 25 звуковых файлов, сопровождающих материалы.

Нельзя не сказать и о том, что система работает надежно и быстро, и это, видимо, связано с тем, что впервые фирма «CompactBook» использовала в своем продукте технологию Microsoft Video for Windows. Так что количество глюков, присвоенное мультимедийной Книге «Диво», вполне оправданно.



Непросто угадать, кто из троих Светлана Кузьминична, кто Валентина Кузьминична, а кто Надежда Кузьминична

София Киевская - самый древний







Венец на голову, или голову за венец

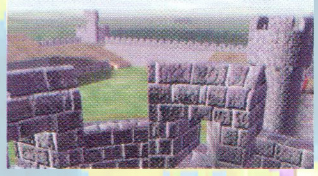
Свято место пусто не бывает
Русская народная пословица

Название игры: ...«Lords of the Realm»
Фирма-разработчик:«Medieval Strategy»
Год выпуска: 1994
Объем на HDD: ....2 Мб
Графика: ....VGA
Звук: ....без ограничений
Аппаратура: ......*386, 4 Мб ОЗУ, CDD*
Управление: ......«мышь»
Ценность: ....8 глюков



1268 год... Заканчивается время правления короля Англии и Уэльса, Генриха III.[1] Вот–вот по всей стране разлетится печальное и в то же время радостное известие: «Король умер! Да здравствует король!» Но не все спокойно в королевстве дат..., то есть британском. Англия и Уэльс разбиты на десятки графств, герцогств, баронств и других мелких и не очень *латифундий*. И, чтобы глашатаи смогли провозгласить славу новому королю — он должен выявиться в жестоком споре за власть (в реальной истории таким человеком стал сын Генриха III, Эдуард I). К моменту начала нашего разговора осталось всего лишь шесть *сильных* графств, возглавляемых либо приверженцами династии Плантагенетов (эта сторона обладает более или менее законными правами на престол), либо теми, про кого никто не может сказать, какого они рода–племени (к ним относятся те, кто не знатной родней, а умением и силой пытаются доказать свое право на корону). Каждый из владетелей готов поспорить за королевский венец, который вот–вот свалится с головы угасающего монарха. Такова предыстория борьбы, которая будет разворачиваться при вашем непосредственном участии между лордами королевства.

Для начала вам предложат высказать мнение о своих способностях. Вы должны будете указать тот уровень экономики, на котором, не забывая о великой цели, можно будет не упускать из своего поля зрения и земные дела. От уровня экономики зависят товарно–сырьевые запасы страны и наличие так называемых *природных* (авторы игры здесь как бы и ни при чем) стихийных бедствий. Второй фактор — плата за войну — показывает, может ли Моська безнаказанно лаять на слона, или для начала надо стать слоном, чтобы давить врагов, как орехи. Третий показатель можно сравнить с игрой в шахматы: при одном варианте видны все ходы противника, при другом же, как и при игре «вслепую», вы знаете свои ходы, а ходов противника не видите. Установив все три параметра, вам будет оказана честь назвать свое имя, которое, возможно, в скором будущем войдет в историю Англии, а может, и не только Англии... Сделав первоначальные приготовления и имея поместье и имя, остается заполучить такую малость, как свой личный герб (что бы там ни говорили, но ведь и Пугачев спрятался за царским титулом). А без герба лорд, что карета без колес. Правда, в этой игре нельзя самостоятельно создать столь важный элемент благородства, так что приходится полагаться



[1] Генрих III, король Англии и Уэльса с 1216 по 1272 год из династии Плантагенетов. Представители этой династии правили в Англии с 1154 по 1399 год.



на вкус дизайнеров, предлагающих на выбор шесть вариантов. Но это не беда — ведь славный рыцарь знаменит не столько своим гербом, сколько своими деяниями. Теперь, основательно подготовившись, можно рискнуть и вступить в безжалостный поединок за трон. С Богом!

И вот перед нами лежит непокоренная еще Англия. Для начала зададимся вечным вопросом, мучавшим многих великих людей: «Что делать?». Дабы понять, с чего начинать, отвлечемся от мечтаний о будущем могуществе и вернемся на грешную землю, где и посмотрим, что же нас окружает. Вокруг произрастают прекрасные злаковые культуры, пасутся стада тучных коров и овец, бродят бородатые купцы, строятся величественные замки и происходят кровавые и не очень стычки. Так что же нужно, чтобы достичь заветной цели? Ответ таков: страна покорится тому, кто обладает талантами полководца, торговца, земледельца, строителя и скотовода. Только глубокое знание всех этих специальностей даст возможность утереть нос соперникам и удостоить чести Англию, позволив сделать себя ее королем.

На улице весна. Вы, наконец, увидели вотчину, где и начнутся ваши приключения. Для начала создатели игры предоставили вам несколько десятков крестьян, немного зерна, скота и... все. Так давайте же правильно распорядимся этим небольшим богатством!

Хлеб, мясо и шерсть

На этих продуктах, как на трех китах, будет держаться хозяйство. Как говорят, хлеб всему голова, с него и начнем. Сырьем для производства хлеба у нас (интересно, а как у них?) будет служить *зерно*. Самый дешевый и неприхотливый продукт. В каждом владении надо иметь пару полей, засеянных зерном, чтобы в любой момент имелись запасы какой-никакой пищи. Для посева и сбора урожая всегда требуется много рабочих рук. Поэтому не увлекайтесь засевом большого количества полей, а то резко упадет урожай, снимаемый с одного поля.

А вот *коровы*, напротив, самый дорогой вид продовольствия. Но деньги, заплаченные за них, не будут выброшены на ветер, так как, кроме мяса, с них можно поиметь и молочные продукты. Для доходного скотоводства нужно иметь довольно большое стадо, поэтому при первой же возможности выделите целую вотчину для разведения буренок.

Овцы... На протяжении игры это будет основной источник дохода. Кроме исполнения гастрономических функций, стада овец дадут шерсть — отличный товар.



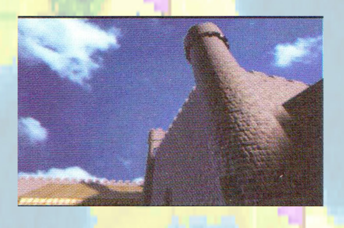
Обратитесь к истории Англии и узнайте, на чем были сделаны многие капиталы этой страны (спикер палаты общин и по сей день сидит на мешке с шерстью).

«Богатство страны заключается в числе ее жителей и их труде»[2]

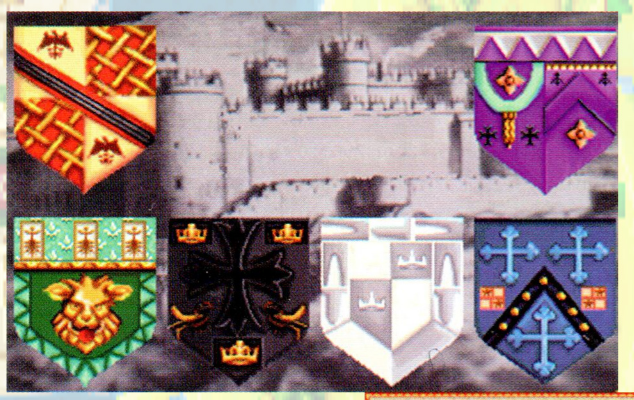
Источником многих радостей и горестей будут *крестьяне.* Но, в отличие от древних римлян, требовавших «хлеба и зрелищ», английским крестьянам хватает просто «хлеба». Никогда не обижайте холопов без особой на то необходимости. Давайте им хотя бы нормальную дозу пищи, а лучше даже двойную или тройную. При этом количество довольных подданных будет расти (при тройной дозе — на 2 сердца за сезон). Насколько счастливы ваши люди, можно определить по количеству преданных сердец. Если их более 30 (лучше — 40), то это значит, что более процветающего графства не сыскать во всей стране. Сюда будут бежать крестьяне от соседей, рождаемость повысится, и никакие несчастья еще долгое время не будут вызывать недовольства. Если же сердец менее 5, то готовьтесь к страшному в своем безумии крестьянскому бунту, который лишит вас владения и выпустит на свободу отряды повстанцев, жгущих и крушащих все на своем пути. Потому что, как говорил Наполеон, «последнее слово всегда остается за общественным мнением». Правда, на исправление допущенных ошибок авторы дали целых пять сезонов. Но если вы за это время не успеете исправиться, то продавайте все, что можно, чтобы врагу не досталось.

На количество ваших приверженцев также влияют такие не поддающиеся предсказанию факторы, как нападение волков (–1), бум рождаемости (+1), повышенная религиозность (+2), нашествие крыс, падеж скота и множество других много- и малоприятных сюрпризов. А самым древним, хотя и дорогим, способом завоевания любви народа является раздача бесплатного эля, что резко повысит число друзей, хотя и изрядно подвыпивших (сотню раз были правы иезуиты, говоря, что «цель оправдывает средства»).

В основном именно от этих факторов зависит количество крестьян во владении. Но не забудем и вторую часть приведенной цитаты Вольтера, где сказано о труде. Поэтому грамотно рассылайте своих людей на работы, благо в игре существует подсказка по размещению людей, отправляющихся в поля и на строительство. Работников же, оставшихся свободными от труда по увеличению продовольственных запасов, отправляйте на разработку полезных ископаемых (кам-



[2] Первым эту мысль изрек Вольтер.



ней, железа, дерева). Во-первых, природные ресурсы можно продавать, хотя так поступают только недальновидные правители. Во-вторых, что более правильно, надо использовать ресурсы для строительства замков и производства оружия.

Но никогда не забывайте о продовольствии — одном из главных факторов процветания.

«Лишь тот достоин жизни и *короны*, кто каждый день идет за них на бой»[3]

Как, по-вашему, можно идти на бой, если не иметь своей большой и хорошо обученной армии? А где же брать для нее солдат? Во все времена немалую часть любой армии составляли наемники. Это были одни из самых лучших и преданных (пока платят) частей. И времена Генриха III не стали исключением. Основной поток наемников появляется в восточной части Англии, более близкой к континенту, а далее уже переходит из графства в графство, надеясь заключить выгодный контракт. На службу могут захотеть попасть испанские и анжуйские рыцари, гасконские лучники, норманнские арбалетчики, скандинавские мечники и другой военный люд. Выбор богат — остальное зависит от личных симпатий и кошелька. Наемники составляют большую часть армии.



[3] У Гете в оригинале было слово «свобода». Но кого-то интересует свобода, а кого-то — корона.

Второй способ, известный в те же еще времена – формирование отрядов из своих подданных. Если в какой–либо земле много свободных рук, то можно создать отряд из крестьян. Если кузни переработали добытое железо в мечи, топоры, доспехи или другую амуницию, то созданные отряды можно будет вооружить. В противном случае они будут служить «пушечным мясом». Ваши войска будут раскиданы по тем местам, где их создали или наняли, что неудобно при штурме хорошо укрепленных поселений соперников. Поэтому отряды нужно соединять друг с другом при соблюдении одного маленького условия: наемник наемнику конкурент, и в одном соединении они не воюют. А вот крестьянские части воюют совместно с кем угодно.

Моральный дух солдат определяется наличием или отсутствием сердец. Так вот, если в отряде очень низкий моральный дух, солдаты не только будут плохо сражаться, но и могут разбежаться или, того хуже, взбунтоваться. Чтобы избежать падения боевого духа войск, следует изредка отправлять их подраться, ибо ничто так не поднимает настроение солдата, как хорошая драка и победа. Никогда не содержите лишних воинов на своей территории. И еще: в первую очередь должны быть накормлены солдаты, а уж только потом – крестьяне. Зато войска, находящиеся на вражеской земле, могут привести к возникновению голодных бунтов у вассалов соперника.

Армейские части можно разбить на четыре части: *пехота*, которая наносит существенный урон противнику в ближнем бою, *стрелки*, уничтожающие противника на дальнем расстоянии, *рыцарская конница* и *крестьяне*, которые могут служить только кратковременным прикрытием для стреляющих войск.

К пехоте относятся воины, вооруженные топорами, булавами, копьями и мечами. В атаке лучше всего использовать *топорников*, можно также *булавоносцев* и *мечников*. При защите предпочтение лучше отдать *копейщикам* и мечникам.

Лучники и *арбалетчики* составляют вторую часть войск. Лучники стреляют дальше, зато арбалетчики наносят противнику больший урон. Поэтому, если нет хорошего прикрытия, лучше применять лучников, иначе – арбалетчиков.

Рыцарская конница одинаково хороша и в атаке, и в обороне. Особенно на открытом месте.

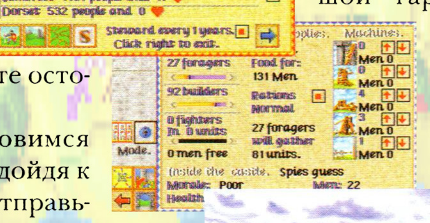
Крестьяне – хорошие ребята, но, пока их воевать научишь, Англия, глядишь, станет демократической республикой.

При нападении на соперника желательно вначале послать вперед неболь-





шой отряд для разведывания его мощи, а затем — основные силы с полной уверенностью в победе. Кстати, учтите, что ничейные земли защищают крестьяне, а земли, принадлежащие лордам — неплохо вооруженные армии. Так что будьте осторожны с лордами.



Отдельно остановимся на осаде замков. Подойдя к замку соперника, отправьте часть солдат в поисках провианта, иначе это будет не штурм, а похороны вашей армии. Так как войска не берут с собой в поход никаких орудий, то все необходимое для захвата крепости придется сооружать на месте. Для этого надо организовать стройбат, который все и сделает. И только тогда, когда будут построены осадные орудия, отправляйте оставшихся воинов в атаку. Если вас постигнет неудача, то можно приступать к долговременной осаде, произведя побольше катапульт и запасшись едой. Тогда захват замка будет лишь вопросом времени.

Дважды глуп тот правитель, который, начав войну, не подумает о крепком тыле...

Ваша армия стоит у городских стен и ждет приказа о выступлении. Но не торопитесь его отдавать. Ведь при уходе солдат из латифундии она останется совсем беззащитной, если своевременно не позаботиться о постройке замка. Оставив в нем даже небольшой гарнизон, можно спокойно уходить воевать за корону. Как же сделать замок неприступным?



Чем выше стена, тем больше пролетит захватчик, падая со штурмовой лестницы. Чем глубже ров, тем меньше работы при похоронах убившихся в нем солдат. Чем больше воды во рвах, тем больше супостатов почувствуют ваше гостеприимство, наглотавшись водицы. Чем больше казармы, тем больше солдат будут через десятки лет рассказывать о подвигах, происходивших во время осады. Чем выше башни, тем раньше враг увидит гордый стяг, говорящий о принадлежности владения великому аристократу. Можно еще долго распространяться о прелестях замков, но успокоимся на том, что в отсутствие основного войска их гарнизоны отбросят изменников от столиц удельных земель.

Деньги, деньги, деньги, деньги...

Много великих идей погибло из–за отсутствия презренного металла (именуемого по научному «аурум», а по-простецки – «златом»). Посему, дабы глубокоуважаемых борцов за корону не постигла печальная участь, обратимся к делам, которые впоследствии принесут барыши.

Основным источником доходов в любом государстве являются *налоги*, ложащиеся тяжким бременем на плечи подданных. Идеально, конечно, было бы выжать этот показатель до предела, но тогда восстания будут сыпаться на вас, как из рога изобилия. Потому как, чем больше отдает крестьянин или ремесленник из своих доходов в карман государя, тем больше в его душе просыпается мыслей о «свободе, равенстве и братстве». Не будьте жадными и думайте не только о своем благе, но и о благе своих слуг. Чтобы увеличить казну, надо активно использовать возможности, предоставляемые *торговлей*. Многие государи не столько мечом добывали себе царства, сколько умной торговлей и удачной дипломатической игрой. Основным товаром, который можно выставить на продажу, будет шерсть. Неплохо продавать часть добываемых полезных ископаемых, но не особо увлекаясь. Лучше продавать уже переработанные продукты. Но если дела в хозяйстве обстоят совсем плохо и продавать нечего, то вспомните, чем занимается сейчас более половины наших соотечественников. Да, вы совершенно правы – *посредничеством*. И в древней Англии не у всех маркитантов были на один и тот же товар одинаковые цены. Так что, приглядевшись вначале к ценам, можно смело пускаться в этот рискованный бизнес. Если удача не покинет вас, то сундуки в замках будут ломиться от золота.

Играя в «Lords of the Realm», вам потребуется активно применять все свои способности в экономике. Чтобы облегчить вашу жизнь, в любой момент на помощь могут





придти самые разнообразные статистические сообщения. По окончании каждого года клерки будут производить сравнительный анализ достигнутого за прошедший год с результатами предыдущего года; после каждого сезона управляющие имениями сообщат, какие происшествия случились в латифундиях и дадут кое-какие советы по распределению крестьян на работы в наступающем сезоне. Отсутствие военного министра возместят диаграммы, из которых можно узнать положение, количество и моральный дух каждой из армий. Ко всему вышесказанному прибавляется краткий доклад, сообщаемый старостами вотчин при их посещении. Также в конце каждого года можно узнать, насколько сильны ваши позиции в борьбе за трон по сравнению с остальными претендентами. Так что нельзя сказать, что борьба за престол — это только драки, погони и победы. Нет, это еще и кропотливый труд по завоеванию любви простых людей и укреплению их, а значит, и своего, благосостояния.

Теперь, получив необходимый набор сведений, вы вполне можете появиться в обществе английских лордов, баронов и рыцарей и попытаться доказать им, что вы лучший из них. В игре предоставляется возможность доказать свою исключительность компьютеру или выбрать соперников из своих друзей (в бой за титул богоподобного могут ввязаться до шести человек одновременно). Создатели также дают вам возможность стать первым за многотысячелетнюю историю Земли человеком, который одновременно наденет на себя корону Англии, Уэльса и Германии. Потому что, завоевав Англию и Уэльс, вы сможете оттачивать свое искусство в германских землях, разбитых на десятки частей немецкими князьками.

Так что, будущие короли Англии, Уэльса и Германии, вперед за короной! Она ждет вас!

Тяжела корона Плантагенетов!

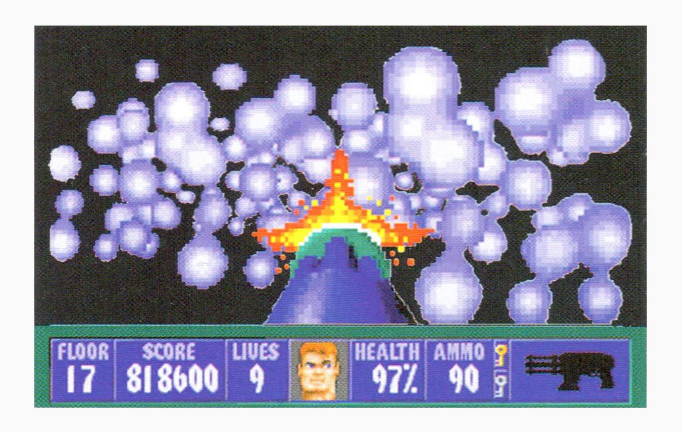




ГОЛОВОРЕЗ

А. Терентьев

Тайны мадридского двора



Название игры:......................«Spear of Destiny»
Разработчик программ:..............«id Software»
Разработчик описываемых уровней:...«FormGen»
Год выпуска игры:..................1992
Год выпуска уровней:...............1994
Графика:...........................320x200x256
Управление:........................клавиатура/«мышь»/джойстик
Звук:..............................PC Speaker/Adlib/Sound Blaster
Требования к аппаратуре:...........386 и выше, 4 Мб ОЗУ
Ценность игры:.....................7 глюков
Ценность новых уровней:............10 глюков

Сегодня игру создают одни, продают другие, а совершенствуют (например, дописывают новые уровни к уже существующей игре) – третьи. Вот об этом и стоит поговорить.

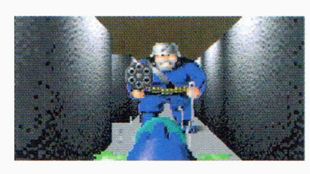
Разработчики «FormGen» порадовали истинных любителей «Wolfenstein 3D» новым релизом уровней к игре «Spear of Destiny». Полностью перерисованные уровни, занимая на 200 Кб больше (файл VSWAP.SOD достигает 1,8 Мб), надолго привлекут приверженцев, пожалуй, оторвав от «DOOM» часть «перебежчиков».

Кардинально изменилась цветовая гамма. С самого начала выгодно отличаясь от «DOOM» сочностью продуманных оттенков, игра продолжает развиваться с особым подходом к цветовым гаммам. Аскетические, мрачно давящие каменные стены прежних версий сменились красочными модерновыми антура-

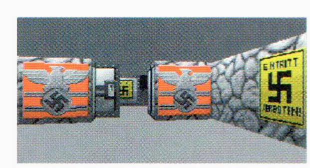
жами из голубого горного хрусталя, подсвеченными изнутри цветовыми панно с южно-колористическим уклоном или, на худой конец, отборным кирпичом с фосфоресцирующей свастикой. На стенах появились картины и фотопанно с архитектурными комплексами побежденных столиц (по уверениям одной моей вполне компетентной подруги, Парижа), на полах расставлены пальмы, и даже бочки с горючим из стандартных деревянных стали металлическими, выкрашенными в весенний зеленый цвет. Встречающиеся рыцари вместо классического тевтонского имеют облик идальго. Повсюду расставлены чучела чудовищ, которые порой трудно отличить от истинных врагов.

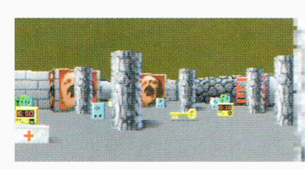
Изменились герои (количество очков за их уничтожение осталось прежним). Мешковатая коричневая форма солдат рейхсвера (100 очков) заменена на зеленый цвет, синюшные ранее эсэсовцы (500) наконец-то получили привычную черную форму. Угловатых кудлатых дворово-коричневых овчарок (200) сменили изысканные сине-бежевые доги. Серые охранники (400) исчезли без замены, зато вместо пятнистых стрелков зондеркоманды (700) на средних этажах появляются страж-птицы с автопулеметом в каждой из

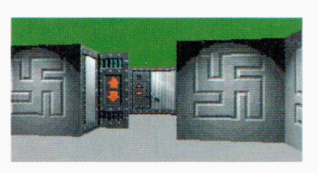














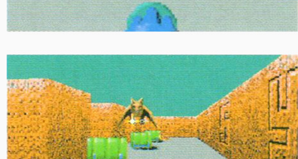
лап. В числе монстров – традиционный обер-мутант, бегающий как живчик седобородый дедуля, механический робот и (как венец, уже после взятия Копья Судьбы) исчадие ада – ископаемый звероящер, окруженный многочисленными зелеными облачками (видать, душами партайгеноссе, никак не находящими успокоения).

Не менее интересен выбор атрибутики. Разноцветные электронные взрыватели, золотые гири и рации выполняют роль призов ничуть не хуже исходных корон, да еще и намекают на современность. На фоне сине-зеленых суперпилюль, которые дают 100% здоровья из любого состояния и 25 зарядов, изначальные курочки, до сих пор сиротливо разбросанные в количестве 2–3 на уровень, выглядят убого. Аптечки теперь, как и ящики с патронами, хранятся штабелями – иначе с монстрами не справиться.

Резко повысилась сложность игры. Умалчиваемые соглашения ранних версий (не иметь более одного-двух тайников в одноцветных стенах, не прятать ключи и лифты в тайниках и даже не толкать одну и ту же панель дважды) отброшены. Порой вас явно провоцируют – вы можете битый день искать замаскированный проход к ма-

нящему меж колонн золотому ключику, пока не обнаружите истинный совсем в другом месте. Уже на первом этаже добраться до второго ключа можно только через секретную панель (ее найти, правда, легко – на шестом гораздо труднее). На седьмом за «секретом» спрятан уже первый ключ – после стремительного пробега по голубой спирали и «разборки» с персоналом нужно толкнуться в стенку. Есть и секретные этажи – лифт, ведущий на девятнадцатый этаж, как и ранее, блестяще замаскирован на четвертом. Так что даже на «детском» уровне сложности весь лабиринт сразу не пройти – придется основательно поломать голову. Что же касается высшего уровня сложности – сильно повысилось взаимодействие героев: окружают в клещи и «делают» мигом, либо затаиваются рядом с аптечкой. Раньше били числом, теперь умением – за счет неудобных лабиринтов и мощности злодеев.



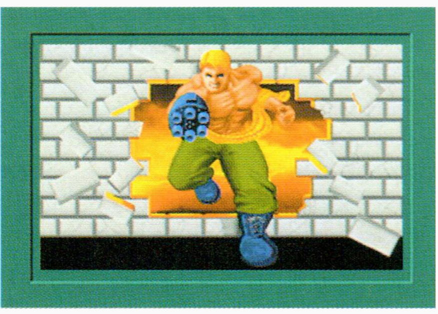






И, наконец, полностью переписан звук. Клацание дверей сменилось могучим скольжением по роликам. Короткий взвизг умирающих собак заменен переливчатыми подвываниями до 5 секунд, практически неотличимыми от настоящих. Выкрики даже одинаковых персонажей более разнообразны. И тут-то имеющие полноценные звуковые карты могут понять смысл происходящего: к хохдойчу добавился еще один язык. Теперь понятны и пальмы, и южно-европейский стиль столовых, и идальго, и роскошные доги: часть героев окликает тебя перед выстрелом «Amigo!». Так что призрак успешно ходит по Европе и вполне современен...

С 1982 года все более ветвящаяся, ставшая уже корпорацией фирма «Apogee Software», как видим, не забывает развивать в интересном направлении старые детища. Вкупе с рождественским вариантом, всего можно насчитать уже с дюжину различных вариаций «Волчьего Логова». И мечтается мне, что к ноябрю (дню образования фирмы) бродящий призрак вполне может приблизиться к нам с вами. Благо поводов для этого как наша сегодняшняя жизнь, так и дата обещают вполне достаточно... То-то сыграем!



От редакции. Обращаем внимание читателей, что на соседней странице раскрыт универсальный пароль серии игр, созданной «id Software».

Лаура Боу и кинжал Амона Ра

– Все бы тебе, Макарыч, душить да резать. Или опять по блондинке соскучился? – грозно вопрошала жена. – Да ладно уж, читай внимательно вопрос, выделяй ключевое понятие, ищи его в таблице внизу, заметь номер. Да Бога, Бога-то помни! И не спутай с Богиней.

– Небось, не спутаю, – усмехнулся Макарыч.

1 *Protect Artists, Patron of Craftsman*
2 *Wisdom, Patron of Arts and Scientists, Wrote Book of Dead*
3 *God of Fertility, Rain*
4 *Warshipped of Crocodilopolis, Water*
5 *Mummification, Burial*
6 *Sky, Spirit of Light*
7 *Goddess of Love, Happyness, Oldest known Goddess*
8 *Most Popular Goddess, Queen of Gods*
9 *Darkness, Decay and Death*
10 *Evil, Darkness*
11 *Wind, Laid Cosmic Egg*
12 *Earth, Made Crops Grow*



Основателю СуперДЮНАстии

– Вот ежели ты за красных, к примеру, – растолковывал Макарыч соседу Леше, – строй сразу же электростанцию *(Windtrap)*, фабрику *(Spice Refinery)* и обязательно хранилищ *(Spice Silus)* поболее. Затем сохранись и просмотри файл, начиная с **015Eh**. Ищи строку «**PLYR**». Отсчитай от ее начала 26 – и замени два байта на **FFh 7Fh**. Деньжищ у тебя зараз станет, сколько влезет.[1]

– Не знаю, не знаю, – задумался Леша. – Я же обычно за зеленых играю...

Орден за древесину

Осматривая портянку, старик Макарыч заметил на ней письмена: «...обнаружил Винокуров сын, что аки злато со смещением **061Ah**, тако ж древесину со смещением **0606h** двухбайтными **FFh FFh** заменить можно, за что получил орден Андрия Первозваннаго...»

– Вот, поди ж ты, когда они в *«WarCraft»* играли, – удивился Макарыч.

В Волчьем Логове как рыба в воде

– И чего они против фашистов пойти не могут? – недоумевал деревенский паренек, – всего-то нажать и держать «**L**», «**I**» и «**M**» **одновременно** – сработает во всех версиях «Wolfenstein» и даже «Spear of Destiny». Очки, правда, сбросит, но все ключи даст, максимум здоровья и ручной пулемет с полным боекомплектом...

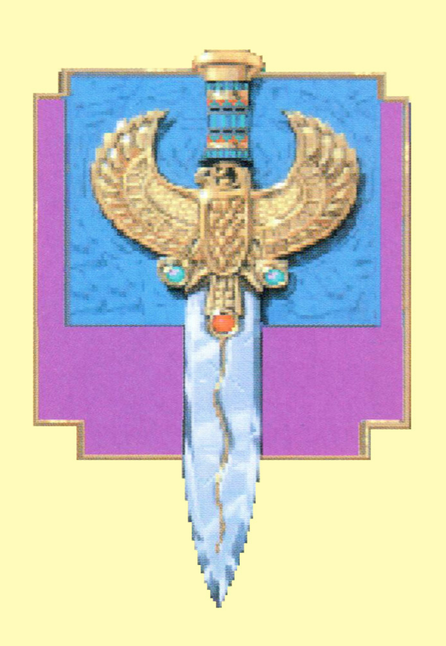
– Эх, милый, – вздохнул Макарыч, – что им фашисты? Очки набрать для них важнее...

---

[1] «Сколько влезет» – не речевая фигура, а точный смысл: от максимума количество денег быстро уменьшается до суммарного размера построенных хранилищ!

РЕТРО-КЛУБ

А. Терентьев
Т. Королёва



Держись, Нью-Йорк!

Название игры: ....«Laura Bow and the Dagger of Amon Ra»
Фирма-разработчик: ....«Sierra On-Line, Inc.»
Год выпуска: 1991
Требования к аппаратуре: .....386SX, 7 Мб на HDD
Графика: 320x200x256
Управление: ....только «мышь»
Звук: ....PC Speaker/Sound Blaster
Ценность: ....7 глюков



Продолжая традиции, мы рады вновь приветствовать своих читателей на страницах «Ретро-Клуба». И вновь, в год 15-летнего юбилея фирмы «Sierra», представляем очередной ролевой ретро-детектив этой фирмы со знаменитой Лаурой Боу, неистощимой на выдумки девушкой-детективом — персонажем, созданным вдохновением Роберты Вильямс, жены главы фирмы Кена Вильямса.

В отличие от первой части, эту игру трудно назвать неизвестной нашему читателю и уж тем более «ретро»: в текущем году ряд легальных и не очень отечественных дельцов включил ее в хлынувший поток сборной солянки китайских дискошлепов. К счастью, не «крэкнув», как было с первой частью, а просто приложив TSR-подсказчик (неудаляемый, неполный и с ошибками). Мы же для раскрытия паролей отсылаем вас к разделу «Кривой Код» этого номера журнала.

Но сначала — для постоянных читателей — два слова о первой части, *«The Colonel Bequest»*, представленной в № 1 нашего журнала. Из двенадцати персонажей к концу игры остаются в живых от силы трое. В финале, когда Руди дерется с полковником Дижоном, а вы в образе Лауры врываетесь на чердак, сжимая в руке револьвер с единственным патроном, в вашем распоряжении не более пяти секунд на решение. Стрелять, конечно, нужно не в желчного грубого старого полковника — он умрет, и Руди свалит на него все убийства. Промедлите — Руди убьет полковника, и опять то же самое. Верная команда — «**Shoot Rudy**»! Он будет только ранен, кухарка Селия ракетой вызовет полицию, за покушение на убийство Дижона Руди арестуют, а внезапно подобревший и разговорившийся полковник признается, что уже давно наблюдал за всем происходящим. И в ужасе от того, как ваша любимая подруга Лилиан в старой полковничьей одежде хладнокровно укокошила семерых, сваливая трупы в подземелье и методично ставя каждый раз мелом отметку на игрушечной школьной доске среди любимых с детства кукол. Вот только с Руди не получилось — обманул, подлец, завладел револьвером и выстрелил первым... А полковник, в благодарность за спасение его жизни, милостиво разрешит Лауре оставить себе найденные в семейном склепе Кроутонов драгоценные камни (зря усмехаетесь: по демократическим законам найденное в земле полковника принадлежит **ему**, а не вам!). Такова разгадка первой серии, и если вы благополучно открыли все загадки, столбик термометра в конце покажет предмаксимальную отметку (максимум не дается из-за «кряка»).

Прошел год, на дворе 1926. Закончив Туланский университет, Лаура едет из Нового Орлеана в Нью-Йорк. Остался в прошлом





викторианский особняк полковника с потайными комнатами за шкафами, забыты вызванные страшной религией вуду кухарки Селии летающие демоны, прочь мрачные подземелья и семейные склепы! И милый старый папа, детектив в отставке, тщетно уговаривающий быть осторожной в дебрях «столицы мира» и хранить часть денег в туфлях, тоже забыт. Лаура едет в поезде! Покорять Моск... то есть Нью-Йорк! Город электричества, моторов, динамики, небоскребов, денег. И работа — не где-нибудь, а в центральной газете (по рекомендации папаши, конечно). В крупнейшей. Репортером. Суета, ритм, такси, рестораны, приемы...

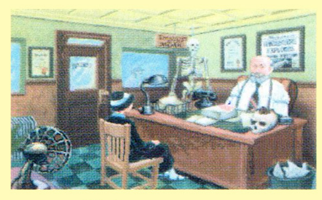


Держись, Нью-Йорк, Лаура Боу прибывает! В общем, как пелось десяток лет назад отечественным ансамблем:

Папа – держись, мама – дрожи,
Если будет каждый вечер
Такая жизнь!

А жизнь есть жизнь: не успела Лаура у вагона попрощаться с соседкой по купе, как у нее сперли саквояж со всеми вещами. А попрошайка, увидев деньги у сердобольной девицы, вместо пары долларов выхватил все и был таков. Да и Сэм Августини, главный редактор «Трибюн», хоть и помнит папеньку, не спешит оформлять дочку на полный оклад: ну не принято даме в столице быть уголовным репортером! И только скрепя сердце соглашается «дать шанс» — это значит расследовать кражу из музея знаменитого кинжала египетского фараона Амона Ра, да еще без помощи друзей, при откровенно бездействующей и потакающей бутлегерам (сухой закон, однако!) полиции, без денег, без надлежащей одежды (а надо попадать на приемы!) — и уже дело к вечеру, а статья должна быть готова к трем часам следующего дня! Итак, опять цейтнот, опять незнакомые места и правила жизни, опять начало первого акта... Только, в отличие от первой серии, где Лаура присутствует при объявлении условий полковником, вторая серия началась две недели назад, когда на прибывшем трансатлантическом пароходе (как знаем мы, но не знает Лаура) задушен неизвестный пассажир.

Приятно с пятилетнего расстояния наблюдать годовую работу крупной фирмы. От первой из игр с Лаурой ко второй многое изменилось. Сменилась графика с EGA на VGA. Не нужно больше путаться с клавиатурой, строго соблюдая английский синтаксис: все управление через «мышь». *Курсор в виде человечка* — команда «идти». *Вопросительный знак* — задать вопрос персонажу (покажите, кому). *Восклицательный* — поговорить с персонажем. *Палец* — тро-



нуть, взять, открыть дверь. *Глаз* — посмотреть. *Ладонь* — жди, игра сама «выведет». Ну, а если надо задействовать предмет из сумки — выбери его *(курсор примет его вид)* и покажи им на нужный объект. Для смены состояния — щелчок правой клавишей; при подъеме курсора в верхнюю часть экрана открывается ряд иконок управления. Можно сохранять игру (только здесь и нужна клавиатура для ввода первый раз названия сохраненной игры), восстанавливаться, рестартовать, выйти, ускорить или замедлить движения героини, также отдельно ускорить или замедлить анимацию, смену текстов диалогов, менять громкость — как видите, с 1991 года ничего нового-то и не появилось! Кое-где используется даже *«Drag and Drop»*, хоть и не без огрехов.

По-прежнему очень много диалогов. Если раньше помимо «американского английского» нужно было освоить акцент южной Луизианы, порой с придыханиями Глории и пришепетываниями Фифи, то теперь на очереди — столичный сленг с диалектами ганг-



стеров, уличных мальчишек, графинь, наркоманок, китайцев, негров, итальянцев, немцев, коренных англичан, коренных египтян, натурализовавшихся гречанок, французских проституток, а также простых рабочих парней — думаю, все стало понятно. Фразы на экране уже не держатся до щелчка «мышью», затормозить «паузой» не удастся, на повторный вопрос в лучшем случае ответят «Нет времени повторять» или «Мы об этом уже говорили». Очень оригинально (для времени создания игры) решена проблема выбора темы вопроса: показывается блокнот героини с разделами *People (люди)*, *Places (места)*, *Things (предметы)* и *Misc[ellany] (дополнения)* и предоставляется возможность выбрать нужный объект. Листать можно вперед и назад, выбранный ошибочно объект тут же сменить. Выход из блокнота — подтвердить курсор в виде *Exit.*

Персонажей стало втрое больше (значащих — свыше двадцати), музыка через звуковые карты вполне соответствует духу времени, игра идет без заметных задержек даже на 386/SX.

Давайте вместе сделаем первые шаги. Вы успешно прошли тест на профпригодность по египетским богам у коллеги

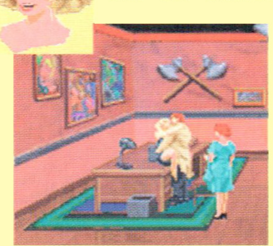


и завистника Руби. Присядьте за свой новый стол. Из-под правого ближнего угла коврика на столе достаньте ключ, откройте им стол и выньте пресс-карточку. Выйдите из показа стола через курсор *Exit.* Выньте из корзины слева бейсбольный мяч. Если в этот момент вы заглянете в блокнот (откройте иконку предметов, пальцем троньте блокнот), то в разделе *Places* найдете *Flower Shop (цветочный магазин).* Поговорите о нем с Руби и просмотрите блокнот еще раз — вместо цветочного

магазина увидите запись *Speakeasy* (дословно — *«легкий разговор»*, на самом деле — *пивная*) и новое имя — гангстера *Зигги (Ziggy)*. Вот таким образом и пополняется блокнот. Встаньте, просмотрите доску объявлений и прочтите, что редакция требует от сотрудников быть специально одетыми на официальных приемах. Выйдите из редакции. Прикоснувшись пальцем к знаку на стоянке, вызовите такси. В машине покажите шоферу Рокко репортерскую карточку (денег-то нет) и поезжайте в полицию. Подойдите к бродяге, попробуйте с ним поговорить.



Войдите в здание участка. Прочтя объявления на столбе (в том числе про Аль Капоне — пригодится, увидите!), можете сразу пройти в заднюю комнату и поговорить с детективом О'Райли. Затем выйдите из участка, подойдите к газете и выньте из нее купон на бесплатный сандвич от Луиджи. Поезжайте обратно к редакции, дайте стоящему на углу продавцу Луиджи купон и получите сандвич, поезжайте обратно в полицию и предложите сандвич бедняге сержанту, рвущему протоколы допросов. После этого спросите про *Зигги*. Сержант промямлит, что это плохой парень и вьется вокруг пивных. Тут-то и спросите про *пивную*. Он скажет, что ничего подобного у них в городе быть, конечно же, не может, но если бы было, то стоило бы иметь в виду... гм... чарльстон... Оставьте его — поезжайте к прачечной, на улице поговорите со средним из парней



2–3 раза и добейтесь, чтобы он обменял ваш ненужный бейсбольный мяч с автографом местного «чемпиона мира и окрестностей» на лупу. Не обращайте внимания на его последние слова о том, как здорово он запулит этим мячом в окно — не ваше это дело. Поезжайте к пивной. Подойдя с черного хода к «цветочному магазину», на заданный вопрос скажите пароль *«Charlstone»* — видите, полиция не дура и умеет быть благодарной! Пройдите в дамскую комнату, в ответ на приставание обкурившейся неполовозрелой лесбиянки ответьте мягко — получите в блокнот имя



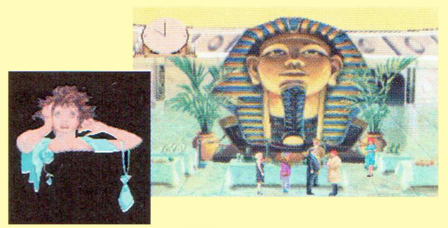
графини *Уолтер-Карлтон*. Спросите падшее создание про графиню, она кое-что добавит. Выйдите из туалета и поговорите с *Зигги* (в случае трудностей справьтесь у бармена). На вопрос, кто вас прислал, наврите что-либо (здесь у нас были разные ситуации, но на ход игры они, кажется, не влияют — только одно из имен вы получите позже). Затем позадавайте вопросы. Обязательно спросите про музей и *кражу (Buglary)*. Если он сразу не ответит на какой-то вопрос, опять поговорите с ним и после этого опять задайте вопрос.

Съездите в доки. Познакомьтесь со Стивом, поговорите с ним

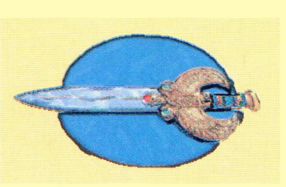


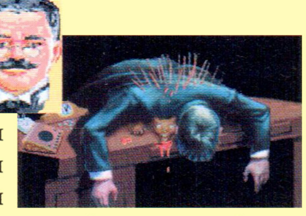
и спросите его про все (узнаете важные подробности), но про музей — в последнюю очередь! Поезжайте к *Ло Фэт (Lo Fat)* в прачечную. Если вы все сделали как надо, на этом этапе вам подадут грязное такси. Не отказывайтесь от поездки, разгребите на заднем сиденье грязь с использованием *«Drag and Drop»* — под ней вы найдете купон. Смело заходите в прачечную, осмотритесь, поговорите обо всем, начиная с музея. Предъявив карточку репортера, выспросите про все имена из книжки — узнаете много нового. Теперь предъявите купон. Вы получите в конце концов платье для коктейля (подержанное, после смерти хозяйки отданное в Армию Спасения, но куда деваться!). Съездите в последний раз в редакцию и поговорите с Руби обо всех новых именах — узнаете кое-что неожиданное. Наконец, поезжайте в пивную и в туалете перемените платье. В новом платье поговорите с Зигги; если он раньше с вами не разговорился, то теперь-то наверняка получится. Получив всю информацию, выходите из пивной. Далее «на автопилоте» вас доставят в музей, где вам останется предъявить Вольфу Хаймлиху свое репортерское удостоверение и пройти внутрь. И вот только затем...

Затем — хорошо известный игравшим в первую игру бой часов с показом циферблата в левом углу и начало ваших мучений. Шутки в сторону, второй акт называется



«Парад подозреваемых». Он гораздо сложнее: это в первом акте вам не дадут купон на платье до того, пока вы не проделали все остальное, все были благожелательны и по многу раз могли повторять одно и то же, независимо от порядка вопросов и предыдущих действий. Хотя здесь вас все еще на первых порах «ведут на помочах» и не пустят за кулисы до того, пока вы не усвоите хорошенько правила игры (мы бились более 8 часов, прежде чем догадались посмотреть **все** кинжалы в магазине). Только попали за кулисы — происходит убийство, и сразу же начало третьего акта и опять вопрос о египетских богах (при неверном ответе вас арестуют и отправят подучиваться; такого изощренного издевательства в первой игре не было). Теперь уже авторы игры ужесточают тактику до предела даже по сравнению с первой игрой: там бежать не раздумывая надо было только в последней сцене, когда вы после мысленного прощания с мертвой подругой идете в





дом и слышите звуки борьбы вверху (и то надо было забежать в кабинет полковника и успеть обыскать саквояж доктора Вильбура!). У вас на все, мы проверяли, было около полминуты, не включая время на набор команд обыска саквояжа и стрельбы в Руди. Теперь хуже — с момента попадания внутрь музея вам время от времени нужно без размышлений двигаться с максимальной скоростью в нужных направлениях, иначе на местах преступлений вы застанете не всех свидетелей, а то и вообще никого, не успеете задать вопрос проходящим персонажам, не успеете сделать то, что хотели (начнется что-либо важное). Важным отличием от первой игры является также и то, что если вы с 22.00 попали на некоторое событие, которое привязано, скажем, к 01.00 и пропустили событие в 22.30, то вас спокойно пропустят на 01.00, а впоследствии вы можете застрять: не видя, что было в 22.30 и не взяв там предмет, вы вообще дальше не попадете, сколько ни играйте!

Вдобавок время будет двигаться скачками отнюдь не по четверть часа, каждый раз по-разному. Персонажи в одних и тех же ситуациях будут вести себя, разумеется, одинаково, но ряд последующих сцен **даже без перевода стрелок часов** будет зависеть от того, в каком порядке и с какой скоростью вы действуете. Самолюбие авторов, похоже, было сильно ущемлено подозрением на легкое разгадывание первой игры. И, честно говоря, не совсем понятна тайная ярость дотоле уважаемой нами Роберты Вильямс к француженкам: ну почему как француженка, так обязательно скопище всех мыслимых и немыслимых пороков? Среди друзей нашего дома есть ряд длинноногих сексапильных блондинок, увлекающихся рисованием, говорящих по-французски, а кое-кто из них даже регулярно бывает во Франции но, право же, «не так все это, совсем не так...»

Если, однако, вы заранее готовы к тому, что играть придется долго, разгадывать много, по многу раз сохраняться и проходить одни и те же сцены с разным набором предметов и в разных вариантах, вы — наш читатель! И для вас, как и всегда по традиции, помещаем за неимением оригинальных напутствий авторов игры (их вы можете прочесть в статье про первую часть) наши собственные:

- Не успокаивайтесь, ткнув в один из ряда одинаковых предметов и получив надпись типа «Не тро-

гайте», «Вам это не пригодится» и тому подобные. Перетрогайте **все** предметы — это оправдывалось не раз!

- Если управление неожиданно «уходит из рук» — обязательно попробуйте эту же сцену с другой последовательностью действий, может быть, вы успеете узнать больше до «прерывания».
- Часы не могут передвигаться чаще, чем на 15 минут.
- В любое время вы можете открыть и пересмотреть вашу сумку, в том числе попробовав применить один из имеющихся предметов к другому (например, лупу к записке и так далее). В ряде случаев это даст весьма ощутимые и неожиданные результаты.
- Если проходящий персонаж на каком-то месте вдруг замирает на секунду, это не случайно.
- В ответ на один и тот же вопрос в разное время разные персонажи имеют разную тактику: одни повторяют свой предыдущий ответ, другие говорят что-то новое сообразно ситуации, третьи (наши соболезнования вам!) комбинируют первых двух, то есть если их спросить о ком-то (чем-то) раньше определенного времени, они скажут одно и впоследствии не ответят, но если их спросить попозже, дадут совсем другой ответ.

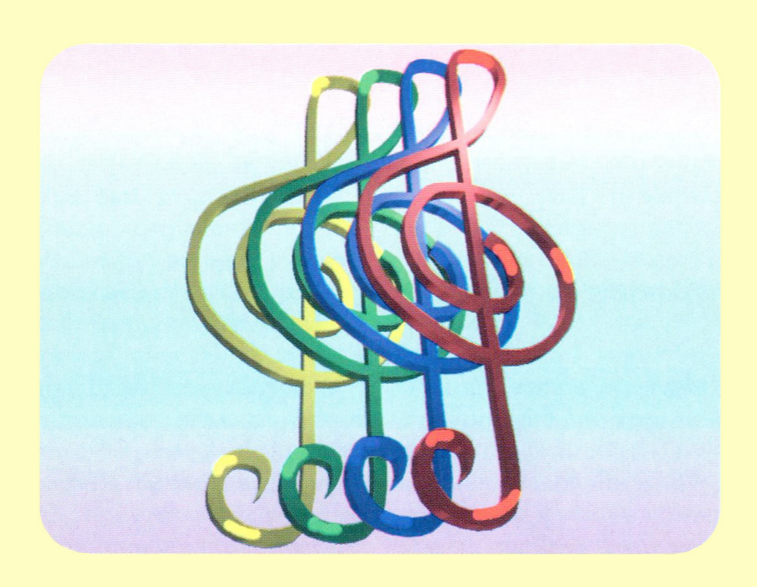


- Не отчаивайтесь — игры похожи. Один из нас сразу же сказал, что без подземелья не обойтись и с математической точностью показал вход в него, другая по аналогии нашла, как этот вход открыть.
- Ряд идей почерпните из приведенных рисунков.

И последнее. Благодарим всех обратившихся к нам по интернетовскому адресу **trenty@cemi.msk.su** после выхода статьи «Ты помнишь, как все начиналось...» («КомпАс» № 1.95). Выше мы привели ответ предыдущей игры. В одном из следующих выпусков мы и к этой игре дадим ответ. А среди первых 10 выславших по приведенному адресу до 1 декабря этого года полное и верное решение жребием будет разыграна подписка на журнал «КомпАс» на 1996 год, с опубликованием фамилий выигравших на страницах журнала. Для получения выигрыша необходимо представить:

— список **всех** предметов, появляющихся в сумке до конца игры, с указанием, откуда они взяты и как использованы;
— перечень событий и времен их происхождения с 19.00 и до конца игры;
— изложение своими словами разгадки происходящего;
— координаты для связи с пославшим письмо.

Удачного вам расследования!



А. Гончаров
М. Нилов

Человек-оркестр

Занятие 2

Название:	«Midisoft Recording Session»	«Cubase Score»
Фирма-разработчик:	«Midisoft Corporation»	«Steinberg/Jones»
Объем на HDD:	1,5 Мб	3,2 Мб
Оболочка:	MS Windows 3.x	MS Windows 3.x
Требования к аппаратуре:	«мышь», звуковая карта	«мышь», MIDI-интерфейс, SVGA

В прошлом номере журнала мы достаточно подробно рассказали о том, что такое MIDI. Сегодня бурно развивающиеся компьютерные системы и мультимедийные технологии находят широкое применение в разных направлениях деятельности человека. Не обошло это явление и нашу страну. Недавно, буквально год-два назад, компьютер, оснащенный звуковой картой или какими-либо еще «причиндалами» мультимедиа, можно было увидеть лишь на выставке или на картинке. Но прогресс не стоит на месте, и системы мультимедиа «медленно, но верно» пробивают путь к отечественному пользователю. Вместе с вожделенными «железяками» теперь можно подобрать по вкусу и потребностям и разнообразный «софтвер». И сегодня мы предлагаем вам краткий экскурс в страну *MIDI Recording*, а, говоря по-русски – в семейство секвенсерных программ.

Для того чтобы написать собственное бессмертное музыкальное творение, можно воспользоваться любыми из существующих на сегодняшний день более шестидесяти программных продуктов различных фирм. Среди них наиболее известны *Allegro*, *Ballade GS*, *Cakewalk*, *Cubase*, *Encore*, *Midisoft Recording Session*, *Performer*, *Notator* и другие.

Сегодня мы расскажем вам о двух наиболее популярных секвенсерных программах, каждая из которых имеет свои отличительные особенности, что обусловило возможность их использования самыми разно-

образными и многочисленными категориями пользователей.

Компания *«Midisoft Corporation»* разработала несложный, но довольно удобный для применения в домашних условиях музыкальный редактор с поддержкой MIDI-формата *«Midisoft Recording Session»*.

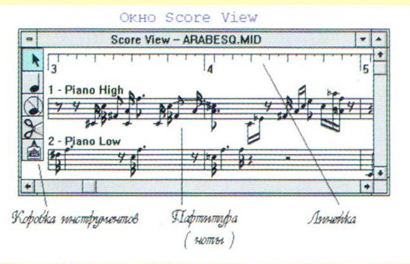
Войдя в редактор, вы увидите главное окно с меню и два дочерних окна (Windows все-таки), с помощью которых, собственно, и происходит написание и редактирование музыки: окно «Score View», в котором отображается партитура[1], и окно «Mixer View», в котором находятся органы управления и настройки проигрывателя и микшер каналов воспроизведения музыки.

Не будем полностью описывать главное меню программы – в этом нет необходимости, так как пункты «File» и «Edit» идентичны аналогичным практически любого текстового редактора, с которым вы могли иметь дело. Из остальных же пунктов меню некоторые будут описаны в общем и целом, а некоторые (наиболее необходимые) более подробно.

Первым действием, необходимым для написания музыки, является выбор инструмента, который будет играть ту или иную партию. Для этого на любом свободном канале в окне «Mixer View» надо «кликнуть мышью» на кнопке выбора инструмента – она находится внизу микшера каждого канала. В результате этих действий на экране появится окно, содержащее окно выбора инструментов. Выберите необходимый инструмент, введите его описание *(Description)* и нажмите кнопку «OK».

Каждый инструмент имеет несколько поддиапазонов. Поэтому под каждый используемый инструмент стоит зарезервировать хотя бы три дорожки – лишние можно потом и удалить. Для этого выберем подпункт «Clef» в пункте меню «Music». На экране появится окно, позволяющее изменить высоту всех нот на нотном стане. Можно порекомендовать выбор следующей комбинации: самая верхняя дорожка инструмента в окне «Score View» имеет значение «Treble 8va», вторая – «Treble Clef», а третья – «Bass Clef». Такие расположение и комбинация удовлетворяют практически всем потребностям расположения нотных знаков, и в то же время удобны в использовании.

Далее нам необходимо выбрать размер. Обычно размер определяется в виде количества четвертей или восьмых в нем. Однако возможны и другие комбинации двух- и трехдольных размеров. Стандартно предлагаемый размер такта – четыре четверти. Это не значит, что в каждом такте будут только четыре ноты длиной в одну четвертую целой ноты каждая. Но



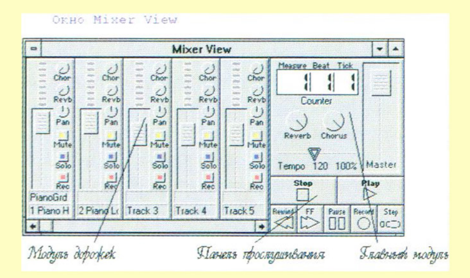
сумма длительностей всех нот в такте будет равна значению дроби, определяющей размер. Для изменения размера такта надо в меню «Music» выбрать пункт«Time Signature».

Для выбора тональности и ключевых знаков предназначен пункт все того же меню «Music» – «Key Signature». В окне появится три столбца с буквами. Если вы будете внимательны, то увидите, что их семь – то есть столько же, сколько и нот (До, Ре, Ми, Фа, Соль, Ля, Си). В левом столбце находятся ноты с бемолем, в центральном – без знака или с бекаром (что в данном случае одно и то же), а в правом – с диезом. Ниже находятся две кнопки, определяющие тональность – мажор или минор. Комбинацией этих двух полей можно установить любую необходимую тональность.

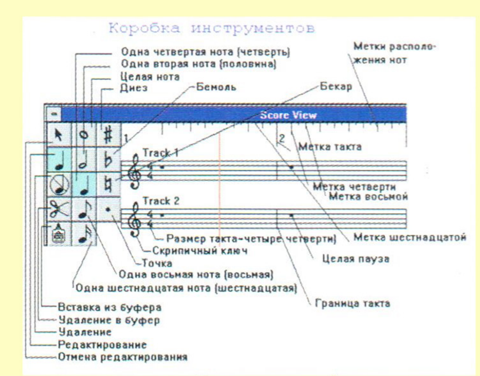
Вот, наконец, мы и подошли к моменту, когда можно начинать писать музыку, а вернее – ноты, а еще вернее – MIDI-сообщения, обозначающие параметры нот.

В окне, где располагается партитура, есть еще один элемент – коробка инструментов. Именно с ее помощью мы с вами будем писать и редактировать музыку. Нажмем на кнопку, содержащую изображение ноты. Сразу же рядом с коробкой инструментов появляются дополнительные кнопочки. Каждая из них имеет рисунок, соответствующий какому-либо музыкальному знаку. Выбираем ноту необходимой длительности – и начинаем писать музыку! Однако, как вы уже, наверное, заметили, знаки пауз на этих кнопочках отсутствуют. Но ведь мы уже указали редактору длительность такта. Поэтому он сам расставит недостающие паузы в такте.

Диезы и бемоли ставятся почти так же, как и сами ноты. Единственное отличие – их нельзя ставить на пустое место. Да и тональность всего произведения



[1] Познакомиться с понятием партитуры и другими музыкальными терминами вы можете, прочитав врезку в конце статьи.



так не подправишь. Так же ставят и бекары, но с одним нюансом – если вы ставите знак изменения тональности ноты, а потом в такте встречается нота, расположенная на этой же линейке, то перед ней автоматически возникает бекар – и от этого не избавишься.

Для того чтобы поставить ноту с точкой, надо не только выбрать саму ноту, но и нажать кнопочку с изображением точки. И тогда курсор мыши превратится в эту самую ноту с точкой. Еще раз обратим внимание на линейку, расположенную сверху окна редактирования. На ней есть разные метки, количество которых зависит от длительности выбранной вами ноты – именно ее они и обозначают. Самые длинные риски соответствуют выбранной ноте, вторые по длине – ноте, вполовину короче выбранной, и так далее.

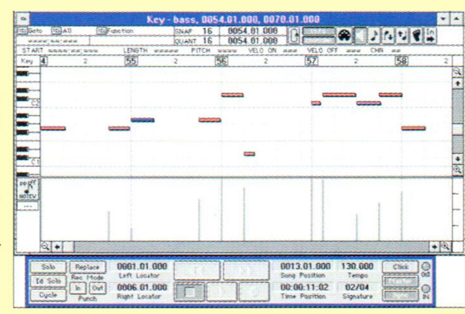
Для прослушивания и записи музыки с клавиатуры синтезатора в окне микшера имеется несколько клавиш, знакомых вам по обычному магнитофону. Для лучшей ориентации на счетчике показывается текущий такт, а играемая в конкретный момент времени нота выделяется цветом в партитуре.

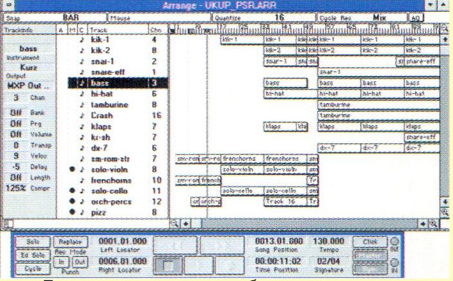
Но, кроме хорошо знакомых клавиш, еще существует клавиша «Step». С ее помощью можно легко отладить звучание аккордов – двух или более нот, играемых одновременно. В этом режиме проигрывание идет по одной ноте. Для редактирования музыки вы можете пользоваться остальными клавишами коробки инструментов, функции и действия которых также должны быть вам знакомы по разнообразным текстовым и графическим редакторам.

Если вы дочитали статью до этого места, то можно предположить, что тема вам все-таки интересна, и теперь можно плавно перейти к краткому описанию программы «Cubase». Вообще, у всех музыкальных редакторов очень много общего, и различия в основном заключаются в их «мощности» и удобстве интерфейса. Поэтому мы предлагаем вам познакомиться с самой мощной на сегодняшний день профессиональной программой-секвенсером *«Cubase Score for Windows/PC Compat 386 & Up»*, как пишет в своей рекламе фирма-разработчик *«Steinberg/Jones»*. Надо отметить, что «Cubase» в разных версиях и вариантах существует для трех аппаратных платформ (PC, Apple Macintosh и Atari) уже много лет, постоянно совершенствуясь и обновляясь. Неизменными остаются концепция и идеология построения программы, удачно найденные еще в самом начале, что и стало залогом ее заслуженной популярности во многих студиях мира. Программа «Cubase» позволяет совершать с MIDI-данными практически любые мыслимые манипуляции и преобразования.

Основное окно «Cubase» представляет собой графическое отображение структуры вашего музыкального произведения, где по вертикали выстроены треки, определяющие отдельный музыкальный инструмент, а по горизонтали расположена шкала, отображающая такты и их доли либо часы, минуты и секунды. Каждая часть произведения, исполняемая одним инструментом, представлена прямоугольником в «системе координат» треков и времени. При нажатии правой кнопки «мыши» появляется коробка с шестью инструментами для редактирования. Их графические изображения подсказывают способ применения: ластик для стирания, ножницы для разрезания, тюбик с клеем и так далее. С помощью стрелок и левой кнопки «мыши» можно выделять прямоугольники или группы, перемещать их на другие треки и во времени с такта на такт, а при нажатой клавише Alt – копировать.

Edit-окна позволяют редактировать музыку в любом удобном для пользователя виде – Score, Drum, List или Edit. *Score* – это привычное для музыканта нотное изложение одной или нескольких партий в виде партитуры, с возможностью последующей распечатки на принтере. Редактор *Drum* удобен для сочинения и редактирования барабанных партий, а также для переназначения каналов MIDI и нот, соответствующих какому-либо из ударных инструментов. *Edit* одинаково хорош как для визуального контроля записанных партий, так и для «рисования» новых или недостающих по замыслу композитора нот или контроллеров. Окно *List* выводит список абсолютно всех MIDI-сообщений музыкальной партии или всего трека.



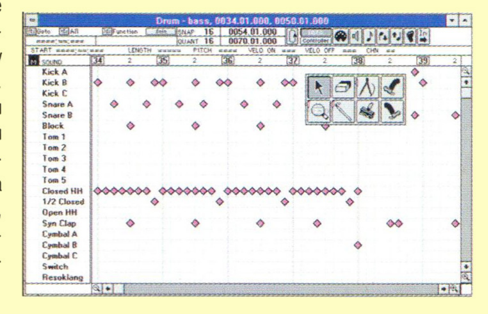


Помимо возможности выбора вида редактора и инструментов редактирования, в программе есть целый ряд функций, без которых профессиональный музыкант работать не сможет. Нет надобности перечислять все функции, но на главных стоит остановиться. Так, *Quantize* выравнивает по указанным долям такта не очень точно сыгранный музыкальный материал или, наоборот, добавляет «живую» неровность в механически четкие партии. С помощью других функций изменяются длительность нот, их звуковысотность или Velocity. Вам под силу любые варианты – от фиксирования величин параметров, их компрессии или экспандирования до сложных логических условий изменения данных.

Обычно изменение параметров ограничивается увеличением или уменьшением на какую-то величину. «Cubase» дает музыканту возможность выбрать условие, например, задать крайние границы параметров или, не трогая все ноты с малой громкостью, ограничить все громкие. В относительно простых редакторах невозможно выделять из трека какие-либо ноты, если они записаны по одному MIDI-каналу. Все логические умозаключения и соответствующие действия приходиться делать вручную. Для наглядности приведем пример: композитор сыграл партию двумя руками в фортепианном изложении. Но по мере написания дальнейших партий замысел претерпел некоторые изменения, и данную партию захотелось «разложить» на несколько инструментов. В простом редакторе пришлось бы сначала копировать трек, переназначать MIDI-канал, в одной из партий выделять высокие ноты, в другой – басовые, и удалять их. И только после этого станет возможным исполнение первоначальной партии двумя инструментами. А дополнительные ударные придется сочинять и играть «с нуля». При работе с «Cubase» достаточно точно представить задачу и мало-мальски быть знакомым с самой программой. Ту же задачу решаем следующим образом – задаем условие переназначения MIDI-канала в зависимости от номера (высоты) ноты. Например, от До 1-ой октавы до До 2-ой нужно переназначить MIDI-канал на второй, и всем нотам, попавшим в этот промежуток, будет присвоен 2-ой MIDI-канал. В дальнейшем нужно будет только установить басовый тембр на синтезаторе или звуковой карте и ноты, сыгранные левой рукой, станут басовой партией. Далее можно указать, чтобы ноты, попадающие точно в первую долю такта (или любую другую), переназначались на 3-й MIDI-канал, да еще и стали фиксированной высоты. Теперь без особого труда можно настроить на эту ноту какой-либо ударный инструмент по третьему каналу, не беспокоясь за синхронность игры с басом и совпадение ритмического рисунка. Таким же образом можно вычленять самые громкие или короткие ноты в определенных местах, получая при этом производные партии, или, наоборот, стирая удовлетворяющие условиям ноты. И возможность стереть только ноты, которые короче и тише каких-то величин (обычно это случайно задетые клавиши), оказывается очень нужной во время «чистки» и проверки многочисленных партий при записи. Ведь только в одной эстрадной песне их может «накопиться» более пятидесяти. Следует отметить, что все преобразования обратимы, и в случае неудачного результата всегда можно оставить все «как было».

На «чердаке» находится обширная группа *Options*, содержащая набор всевозможных фильтров, установок по графическому отображению данных и синхронизации. После установки в *Setup* драйверов мультимедиа программа будет «видеть» все MIDI-порты и MIDI-устройства, имеющиеся на вашем компьютере. С их помощью «Cubase» синхронизируется с магнитофоном или другими MIDI-инструментами. Программа «понимает» форматы синхронизации MIDI Click, MTC (MIDI Time Code) и аналоговый код SMPTE, так что сложности могут возникнуть лишь от изобилия возможностей и невнимательности при установке параметров.

Для дополнительного удобства в работе некоторые наиболее часто используемые функции и параметры выведены из своих меню в основное окно, что позволяет оперативно работать, не «бегая» постоянно по «чердаку». Также в процессе воспроизведения регулируются Velocity, Volume, Delay или компрессия, как в выделенном вами треке, так и в любой из его частей. А так называемый *Transport Bar*, где находятся главные органы управления (*Start*, *Stop*, *Record* и другие) и отображаются текущее время, положение





курсора и установки локаторов, вообще возможно переместить в любое место экрана, чтобы не загораживать наиболее важные для вас части окна.

Наличие нескольких форматов при сохранении на диске дает возможность сохранить Song (*.all) со всеми данными и всевозможными установками, только ноты (*.arr), Part в виде одного трека или его части и в формате MIDI-файла (*.mid), что позволяет перемещать музыкальные файлы из одной программы в другую, а готовые отбалансированные произведения проигрывать любым MIDI-плеером.

Описание будет не совсем полным, если не сказать об окнах *Mixer* и *GS/GM Editor*, представляющих из себя микшерские MIDI-пульты с возможностью записи всех передвижений и изменений «фейдеров» и «переключателей» в реальном времени. Отличительной особенностью MIDI-менеджера (так эти окна называются в некоторых версиях «Cubase») от аналогичных разработок заключается в том, что любому объекту, будь то «фейдер» или «кнопка», можно присвоить любое MIDI-сообщение вплоть до *System Exclusive*, что дает возможность настроить их для конкретного произведения или синтезатора, управляя процессом синтезирования звука.

Единственное огорчение для тех, кто хотел бы воспользоваться этой программой «просто так» – специальный ключ, не позволяющий работать с «Cubase» в его отсутствие и тем самым сводящий на нет успехи пиратского копирования. Существуют и «безключевые», но более простые версии «Cubase», в частности, «Cubase GS». В них нет самых сложных функций, но графический интерфейс и оформление в точности совпадают с профессиональными версиями программы, так что работать с ними так же легко и приятно. Те, кто следят за разработками музыкального «софта», могут задать вопрос о «Cubase Audio», но мы сознательно умалчиваем о семействе программ «Direct to Hard», потому что это очень интересная тема для одного из следующих номеров журнала.



Партитура – это обычная нотная запись. Чтобы правильно ее прочитать, надо знать основные законы написания музыки.

Вся партитура состоит из ***тактов***, играющих в музыке ту же роль, что и слоги в словах.

В начале первого такта в любой партитуре стоят специальные знаки (некоторые из них могут отсутствовать):

«ключи» – специальные знаки, устанавливающие высоту и названия звуков на нотном стане. Различают скрипичный и басовый ключи – чаще всего скрипичный ключ определяет мелодию, а басовый – аккомпанемент;

«знаки тональности» (диезы и бемоли) указывают тональность музыки, то есть изменение каких звуков будет действовать на протяжении всей партитуры;

«диез» – нотный знак, располагаемый перед нотой или в начале первого такта. Указывает, что нота, перед которой он располагается, изменяет свое звучание на полтона вверх;

«бемоль» – нотный знак, также располагаемый перед нотой или в начале первого такта. Указывает, что нота, перед которой он располагается, изменяет свое звучание на полтона вниз;

«бекар» служит для отмены действия диезов и бемолей. Он может находиться только перед нотой в такте и действует до конца такта;

«знаки размерности» – специальные знаки, определяющие длительность звучания всех тактов и количество нот в них – сумма длительностей всех нот и пауз в такте равна его размерности.

Такты состоят из нот и пауз – именно они несут в себе основную музыкальную информацию:

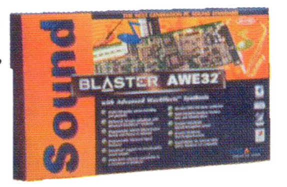
«нота» – знак, располагающийся на нотном стане и указывающий, какой высоты и какой длительности звук должен быть воспроизведен. По длительности ноты делятся на *целые*, *половины*, *четверти*, *восьмые*, *шестнадцатые* и *тридцать вторые*. Целая нота – самая длинная по времени звучания. Ее длительность можно выразить временем, но оно зависит от темпа музыки и является величиной переменной. Более простое определение целой ноты – это такая нота, которая звучит на протяжении всего такта вне зависимости от его размерности и темпа музыки. Каждая следующая нота по длительности является половиной от предыдущей. Длительность ноты может быть изменена с помощью специального знака, называемого *«точкой»*. Точка увеличивает длительность ноты ровно на половину ее собственной длительности. Таким образом, четверть с точкой по длительности равна четверти и одной восьмой, или трем восьмым;

«пауза» – знак молчания, указывающий на отсутствие звуков в данном месте партитуры. Паузы, как и ноты, различаются по длительности и обозначаются соответствующим образом.

Почувствуйте мощь и уверенность в борьбе со Звездой Смерти



Пылающие истребители и огненные шары хаотично носятся по необозримому космическому пространству. Громкий гул, потрясающий планету, взрывы и другие пугающе неземные звуки заполняют горящие небеса — так, что кровь стынет в жилах. Под эти леденящие звуки вы отправляетесь на поле брани. Вы крепче сжимаете джойстик, готовясь вступить в космическое сражение всех времен и народов, чтобы уничтожить Звезду Смерти. Sound Blaster AWE32 делает все игры настолько реалистичными, что это внушает благоговение!





Штаб-квартира:Creative Technology Ltd. 67 Ayer Rajah Crescent #03–18 Singapore 0513.
Тел.: (65) 773 0233. Факс: (65) 773 0353.

А. Шевчук

Репортаж с берегов Альбиона...



Бывают выставки большие и малые, хорошие и плохие, интересные и не очень – бесчисленные Windows Expo, Electronic Show, Computer Expo, Comtek и тому подобные, в той или иной мере (и по большей части неудачно) пытающиеся копировать грандиозные CeBIT и Comdex. Бывают выставки модные и престижные, про которые принято рассказывать друзьям с восторженным придыханием, а конкурентам – с нарочитой небрежностью, подчеркивающей собственную значительность. Коммерческая выставка **ECTS (European Computer Trade Show)** в Лондоне практически неизвестна широкой российской публике. Это оригинальное шоу проводится с апреля 1989 года дважды в год – весной и осенью. Последние два раза местом встречи нынешние устроители выставки *Blenheim* выбрали выставочный зал *Grand Hall Olympia* в Кенсингтоне, более просторном, но менее уютном и удобном, чем *Islington Design Center*, где она традиционно проводилась до прошлой осени. Выставка посвящена в основном программному обеспечению и (в незначительной степени) аппаратным средствам исключительно для «народного потребления» и открыта только для профессионалов. 90% экспонатов – это игровые и обучающие программы для всех возможных платформ: PC, Mac, Amiga, Atari, 3DO, Sega, Nintendo, CD-i и тому подобного. Среди постоянных участников – фирмы *«Silicon Graphics»*, *«Sega»*, *«Nintendo»*, *«Sony»*, *«Philips»* и более близкие сердцу фаната компьютерных игр *«Sierra»*, *«Gremlin»*, *«Microprose»*, *«Ocean»*, *«Mindscape»*, *«Electronic Arts»*. Пожалуй, нигде больше в мире не собираются одновременно на столь небольшом пространстве столько людей, занятых разработкой, производством, маркетингом компьютерных игр и обучающих программ. На весенней ECTS проводится церемония присуждения премий лучшим продуктам и издателям – своего рода «Оскар». По объему заключаемых здесь сделок в области игровых и обучающих программ ECTS превосходит и Comdex, и CeBIT. К сожалению, российские фирмы пока не были представлены на ECTS в качестве экспонентов: участие в этой выставке – удовольствие дорогое. Однако тот факт, что «русские идут», здесь уже ощущается. Если полтора года назад на нас, первых из российских разработчиков, попавших на ECTS, поглядывали с откровенным любопытством, то на недавнем шоу, прошедшем в сентябре, я не только с удовольствием поболтал по-русски с Олегом Медоксом (*«Maddox Games»*) о его выдающихся успехах, но и поглядел на сделанную группой питерских разработчиков (правда, озвученную в США) замечательную сказку *«Baba Yaga»* в стиле *«Living Book»* на стенде фирмы *«Ablac»* – одного из лидеров на британском рынке образовательных программ.

Только что закончившаяся осенняя выставка, пожалуй, не стала крупнейшей в истории ECTS – как по количеству фирм-участниц, так и по количеству представленных новых разработок. Однако она имела отчетливо выраженные особенности.

Первое, что бросилось в глаза – явное смещение акцентов от чисто развлекательных программ в сторону более общего «домашнего» программного обеспечения: образовательных и обучающих программ, пакетов для домашнего офиса (*«SoHo»*), продуктов класса *«Lifestyle»* (дизайн интерьера и ландшафта, кулинарные и прочие домашние справочники, программы для туристов, и так далее, и тому подобное). Количество фирм-экспонентов, представляющих подобные продукты, в этот раз приблизилось к 60% от общего числа участников. При этом даже в недавнем прошлом чисто игровые издательства и дистрибьюторы, такие, как, например, *«Centresoft»*, демонстрировали целые линии домашних программных продуктов. Наиболее интересными среди экспозиций подобного рода мне показались *«Europress Software»* с замечательными пакетами *«Click & Play»* и *«Click & Create»* (выход последнего на рынок ожидается к Рождеству), с которыми, я надеюсь, «КомпАс» вскоре познакомит своих читателей (познакомит, и действительно вскоре. – ***прим. ред.***), уже упомянутый *«Ablas»*, *«Dorling Kindersley»*, недавно показавшие свою книжную продукцию на *Международной Книжной Ярмарке* в Москве, представленные на стенде одного из крупнейших британских дистрибьюторов *«Gem»* со своими новинками *«Virtual Reality Cat»*, *«Virtual Reality Bird»* и *«Anne Hooper's Ultimate Sex Guide»*, и израильское издательство *«Arome Interactive»* с серией замечательных CD–ROM, включая *«The Beauty of Japan Through The Art of Sushi»* (*«Красота Японии через искусство Суши»*).

Вторая заметная особенность – отчаянная попытка «второго пришествия» со стороны игровых приставок-консолей. Конечно, речь не идет о привычных в России играх на картриджах, которые, по всеобщему мнению, в цивилизованном мире свой век уже отжили. И *«Sega»*, и *«Atari»*, и *3DO*, и *«Sony»* показывали свои новые консоли CD–ROM. Но, пожалуй, лишь *Sony Playstation* имеет явные шансы на коммерческий успех. Хотя многие игровые издатели (*«Ocean»*, *«BMG»*, *«UBI Soft»*, *«Mindscape»* и другие) считают признаком хорошего тона выпускать новые игры сразу для нескольких игровых платформ.

Говоря об аппаратных платформах, нельзя не сказать о прошедшем практически незамеченным первом появлении на ECTS фирмы *«Apple»*. Впрочем, обратить внимание на него было сложно, если учесть, что в качестве по-



следнего достижения демонстрировался *«DOOM»* для Mac.

Еще одна примечательная деталь – первое в истории ECTS полномасштабное присутствие *«Microsoft»* с большим 100-метровым стендом в центре выставочного зала. Монстр программного бизнеса лишний раз продемонстрировал серьезность своих намерений на потребительском рынке. Гвоздями экспозиции «Microsoft» были презентация британской версии мультимедиа-энциклопедии *«Encarta»*, игра для Windows'95 под названием *«Fury»*, долженствовавшая явить миру игровые и графические возможности новой операционной системы, и, несомненно, сама Windows'95. Кстати сказать, многие разработчики, включая *«Mindscape»* и *«Activision»*, заявили о разработке игр специально для Windows'95 с использованием бета-версий предлагаемых «Microsoft» инструментальных средств. Тем временем на многих коробках с программными продуктами уже красуется надпись *«Работает под Windows'95»*.

Что же касается собственно игр, особых новинок, открывающих новые горизонты в мире электронных развлечений, на мой взгляд, в Олимпии не наблюдалось. Подтверждением некоторого «творческого застоя» является появление большого количества игр-продолжений: *«Rebel Assault 2»*, *«Return to Krondor 2»*, *«Magic Carpet 2»*, *«Warcraft II»*, *«Jet Fighter 3»*, *«Super Street Fighter II»*, *«Micro Machines 96»*, *«Little Big Adventure 2»*. Этот перечень можно было бы продолжать еще долго. Даже *«Sierra»* не придумала ничего лучше, чем в очередной раз рекламировать многострадальную *«Phantasmagoria»*, зато она же откровенно порадовала скромной, но совершенно замечательной *«3D Pinball»*.

Из всех разработчиков и издателей явно выделялась фирма *«7th Level»* с прекрасными рисованными играми *«Battle Beast»* и совсем новой *«Arcade America»*. Кроме того, обратила на себя внимание красивым стендом и двумя прекрасными продуктами – интерактивным мультфильмом *«Kiyeko»* (мы представляем его на CD–ROM, прилагающемся к этому номеру журнала. – ***прим. ред.***) и «платформкой» *«Rayman»* – компания *«UBI Soft»*.

Вообще, на осенней ECTS было как никогда мало стендов фирм-разработчиков. За последнее время многие известные разработчики потеряли свою независимость. С наступлением эры игр на CD–ROM с насыщенной графикой, студийным звуком и оцифрованным видео бюджеты по-настоящему успешных игр превысили все пределы, доступные для небольших независимых компаний. Настала эра консолидации, когда на первые роли в игровом бизнесе вышли монстры индустрии развлечений или электронные империи – *«Sony»*, *«Warner Interactive»*, *«Virgin»*, *«Disney»*, *«Panasonic»*, *«Gold Star»*, *«Microsoft»*. Активны и некоторые старожилы рынка, имеющие собственную издательскую и дистрибьюторскую базу – *«Ocean»*, *«Centresoft»*, *«Sierra»*, *«Electronics Arts»*. Апофеозом всего этого стало объявление о создании компании – альянса *«Microsoft»* и голливудского трио Спилберг–Геффен–Котценберг стоимостью 30 млн. долларов. Что это принесет принципиально нового, покажет время. Поживем – увидим. Возможно – на ECTS Spring 96.





Послесловие редактора

При всем глубочайшем уважении к г-ну Шевчуку позволю себе лишь частично согласиться с его мнением о том, что большинство компьютерных выставок всего-навсего достаточно неудачно копируют пару грандиозных монстров. Если это в большой степени справедливо для многих выставочных мероприятий, проходящих за рубежами отечества, то для неизбалованных аборигенов (то есть нас) любое подобное событие оказывается большой вехой на пути в «светлое будущее», даже если оно (событие) ничего особенного из себя не представляет.

К счастью, произошедшие за время после выхода предыдущего номера «КомпАса» выставки отличались некоторой новизной и оригинальностью. Позволю себе сказать о них два слова.

Прежде всего, совершенно неожиданным образом оказалась связана с миром компьютеров *IX Московская Международная Книжная Ярмарка*, на которой впервые была представлена *мультимедийная экспозиция*. В принципе, ничего удивительного в этом нет — как известно, на всемирно известной Франкфуртской книжной ярмарке для представления достижений мультимедиа выделен целый павильон. Но в России такого еще не было. И очень хорошо, что появилось. Конечно, не без мелких огрехов (к сожалению, например, оказалось, что фирмы и издания, представляющие продукцию мультимедиа, оказались перемешаны в едином пространстве с представителями «классического» книгоиздания), но ведь важен прецедент. В следующем году, на *II Всероссийской Книжной Ярмарке*, сие полезное начинание будет продолжено, развито и углублено. Не менее приятно сообщить, что «КомпАс» имел там потрясающий успех, поэтому мы благодарны всем нашим читателям и почитателям и обещаем и в дальнейшем гордо нести высоко поднятое знамя и оправдать все ваши надежды.

Однако отвлечемся от лирики и обратим внимание на другое примечательное мероприятие, состоявшееся сразу вслед за Книжной Ярмаркой. Речь идет о выставке *Windows Expo'95*. Во время ее проведения все, проходящие мимо окопанного со всех сторон Манежа, могли с изумлением наблюдать явление, коему они не были свидетелями еще с советских времен — **очередь**. Самая настоящая очередь, по своей длине не уступавшая макдональдсовской лучших времен, стояла под мерзким моросящим дождем только для того, чтобы собственными глазами полюбоваться на чудо конца XX века — Windows'95. И была сильно разочарована, выяснив, что обещанной локализованной версии ей не видать до конца года. Слава Богу, разочарование заглушалось многими другими интересными экспонатами, и одним из самых примечательных, на мой взгляд, являлась бутылка вина *«Phantasmagoria»*, привезенная с ECTS, где, как выяснилось, фирма *«Sierra»* прилагала ее к коробке с одноименной игрой (о качестве содержимого бутылки судить не берусь, поскольку не пробовал, а о качестве игры вы можете узнать, прочитав статью «"Хорроры" стучатся в дверь...» в этом номере).

И тем более прискорбно было наблюдать относительное запустение, царившее на проходившей в это же время выставке *SofTool'95*. Можно практически однозначно утверждать, что почти ничего из представленного на ней не вызывало трепетного желания прикоснуться к нему поближе и даже, может быть (чем черт не шутит), **купить**. О причинах столь печального состояния можно только догадываться, но вывод может быть один — больше выставок хороших и разных, но не одновременных.

И, чтобы не заканчивать на грустной ноте, скажу напоследок, что в ближайшем будущем нас ожидает новая большая волна выставок, многие из которых обещают быть по-настоящему интересными. Мы обязательно побываем на них, а потом вам расскажем.

Г. Карчикян

«Total Control»

АО «Дока» объявило о разработке первой на российском рынке стратегической игры реального времени. Действие разворачивается в IV тысячелетии нашей эры. В центре сюжета – борьба за ресурсы на далекой пустынной планете. Вы играете роль представителя Межзвездной Корпорации, ответственного за освоение планеты. В вашем распоряжении автоматические средства производства и интеллектуальные ресурсы в виде армии инженеров-программистов. Вы можете строить производственные и оборонные объекты, производить роботов, транспортные и боевые самолеты, новые базы. И так до тех пор, пока не столкнетесь с активными конкурентами. В жесткой силовой борьбе придется отстаивать интересы Корпорации. Они непритязательны – **ПОЛНЫЙ КОНТРОЛЬ** над планетой.

Игра рассчитана на использование компьютера с процессором не ниже 486 с 8 Мб оперативной памяти, SVGA-графики (640x480x256) и наличия звуковой платы типа Sound Blaster и совместимых, Gravis Ultrasound, Roland.

Появление игры на российском рынке ожидается в начале декабря.

«LinguaMatch® Pro»

То же АО «Дока» объявило о начале разработки новой версии многоязыковой справочно-обучающей мультимедиа-системы «LinguaMatch®» – «LinguaMatch® Pro». Новая версия использует оригинальную технологию компрессии звука, что позволило довести объем звука на CD–ROM до 1,2 Гб. Кроме того, улучшен интерфейс пользователя, добавлены новые упражнения, возможность записи и воспроизведения звука, персонификация пользователя и мониторинг прогресса, другие приятности.

Появление бета-версии ожидается в конце 1995 года. Предполагается предоставлять ее для тестирования всем заинтересованным учебным заведениям.

А тем временем... АО «Дока» приступило к реализации в России нового тиража текущей версии системы «LinguaMatch®». В связи с этим объявлено о снижении рекомендуемой розничной цены на 25% (до 40 долларов США).

Все больше фирм, хороших и разных

Фирма «Азия», поставляющая на российский рынок значительную часть легальных игр на CD–ROM, путем почкования и размножения разделилась на две – «Электротехническое общество» и все ту же «Азию». Надеемся, что теперь вдвоем они удвоят объем поставляемой продукции к вящей радости наших читателей.

Нас хоронят, а мы крепчаем...

Слухи о безвременной кончине фирмы «CompactBook Publishing», к счастью, оказались сильно преувеличены. Она не только не «дала дуба», но и укрепилась благодаря приходу известных профессионалов из других фирм (их имена из соображений конспирации мы оставляем в секрете). Как удалось выяснить нашим вездесущим корреспондентам, после летней реорганизации фирма сменила офис, телефоны и свое русское название (английское осталось без изменений). Отныне оно будет звучать так: торгово-издательский дом «КомпактБук». Из этого следует, что отныне фирма будет не только производить программные продукты, но и самостоятельно их продавать. Информацию об их новом детище вы можете найти на с. 45.



Редакция журнала «КомпАс» и АО «ДОКА» продолжают конкурс для любителей компьютерных игр

Приняв участие в конкурсе и успешно выполнив его задания, вы можете стать обладателем мультимедиа-комплекта (привод CD–ROM с удвоенной скоростью, 16-битовая звуковая карта, колонки, комплект из 10 мультимедиа-программ и игр общей стоимостью более 350 долларов США). Для призеров конкурса также предусмотрено множество других призов, среди которых – подписка на журнал «КомпАс» на 1 полугодие 1996 г., караоке-комплект для персонального компьютера, компьютерные игры и мультимедиа-программы, фирменные майки АО «ДОКА».

Условия конкурса смотрите в № 4 журнала «КомпАс»

Предлагаем вашему вниманию обещанные подсказки по прохождению игры

В «Black Zone» основными игровыми действиями являются перемещение нормальными (стрелки управления курсором вправо и влево) и укороченными (то же + Ctrl) шагами и два типа прыжков – «длинный» (стрелка вверх) и «высокий» (то же + Ctrl).

На пути к цели встречаются различного рода механизмы (подвижные и неподвижные роботы, движущиеся платформы, лифты, летающие тарелки) и энергетические сгустки – «облака».

Присутствие на экране неподвижного робота означает, как правило, наличие энергетической или гравитационной аномалии. Как-либо использовать неподвижных роботов нельзя.

Большинство подвижных механизмов может быть использовано с пользой для дела. Для этого их нужно запрограммировать так, чтобы можно было воспользоваться ими в качестве транспортного средства для того, чтобы добраться к труднодоступному месту. Нередко приходится синхронизировать движение двух или более аппаратов, что требует определенных стараний и терпения. Для программирования движущихся механизмов используются пульты управления. Как правило, пульт управления находится на том же экране, что и программируемый с его помощью аппарат. Однако часто приходится потратить немало усилий и пройти несколько лишних экранов для того, чтобы добраться до нужного пульта управления, а затем – до запрограммированного механизма.

Существует несколько типов программируемых механизмов и явлений. Наиболее распространенные из них – красная летающая тарелка, лифты разных типов, синяя «шагающая» платформа с «присосками» и рельсовый транспортер. Встречаются, особенно на старших уровнях, такие экзотические образования, как облако-невидимка, «сверкающее облако» и вертикальный энергетический сгусток «свирл». Искать логику в их назначении или принципах действия бесполезно. Само их присутствие в земном городе алогично. Их нужно просто использовать с умом. Логику же нужно искать в их расположении друг относительно друга и относительно различных выступов, лестниц, отверстий и других предметов, которые можно использовать для продвижения вперед.

Гравитационные и энергетические поля также встречаются нескольких различных типов. Самые «безобидные» – тормозящее поле «липучка» и реверсивное поле, хотя первая встреча с ними может вызвать кучу неприятностей. Однако к этим «мелким неудобствам» довольно быстро привыкаешь. Гораздо труднее справиться с гравитационными возмущениями. Их преодоление редко обходится меньше, чем двумя попытками, и требует использования тщательно скоординированной комбинации движений.

Гравитационное или энергетическое поле проще всего обнаружить по изменению уровня на индикаторе запаса энергии в нижней

Внимание!

В ближайших номерах журнала «КомпАс» будет продолжена публикация подсказок по прохождению игры!

части экрана. Все типы полей довольно интенсивно поглощают энергию, поэтому долгое пребывание в них нежелательно. Более того, прежде чем вступить в пределы действия поля, необходимо позаботиться о максимально возможном пополнении запаса энергии. Сделать это можно, вовремя собирая бонусы, разбросанные на вашем пути. Но и это делать нужно с умом, поскольку именно не ко времени съеденного бонуса может не хватить позднее при преодолении энергетического или гравитационного поля.

В последующих публикациях мы продолжим описание неприятностей, ждущих вас в Черной Зоне, а пока предлагаем алгоритм прохождения препятствий на экранах первого уровня.

Сначала ваш путь не будет омрачен особыми сложностями, пока вы не попадете на экран с первым пультом управления и рельсовой тележкой. Запрограммируйте тележку следующим образом:

1. Подойдите вплотную к пульту управления и нажмите клавишу «пробел» для вызова меню программирования.

2. Выберите в меню кнопку, обозначенную «стрелкой влево», и нажмите клавишу «стрелка вверх» или Enter для перемещения тележки. Дождитесь, пока тележка не достигнет крайнего левого положения. После этого выберите в меню кнопку, обозначенную квадратиком, и нажмите Enter для сохранения текущего положения тележки.

3. Выберите в меню кнопку, обозначенную «стрелкой вправо», и нажмите клавишу «стрелка вверх» или Enter. Дождитесь, пока тележка не достигнет крайнего правого положения. После этого выберите в меню кнопку, обозначенную квадратиком, и нажмите Enter для сохранения текущего положения тележки.

4. Выберите в меню кнопку, обозначенную «двунаправленной стрелкой», и нажмите клавишу «стрелка вверх» или Enter для начала циклического движения тележки между двумя запомненными позициями.

5. Нажмите «пробел» для выхода из меню программирования.

Теперь вернитесь на предыдущий экран, взберитесь вверх по лестнице, подойдите к краю выступа. Прыгните «длинным» прыжком на приближающуюся тележку (перед этим лучше на всякий случай «сохраниться»). Когда тележка приблизится к правой стене, нужно запрыгнуть на нее «высоким» прыжком (и здесь, для первого раза, предварительно лучше «сохраниться»).

Далее можно смело идти вперед (вправо) до следующего пульта управления. Здесь нужно с помощью пульта (используя действия, подобные описанным выше) поднять дверь, закрывающую путь вперед.

После этого нужно идти направо до лестницы, подняться по ней, подойти к краю стены и прыгнуть вправо «длинным» прыжком. Гравитационное поле перенесет вас на экран с двумя пультами управления и двумя движущимися аппаратами — красной летающей тарелкой и синей «шагающей» платформой. Нужно поочередно подойти к пультам управления и запрограммировать красную тарелку так, чтобы она двигалась по вертикали между двумя крайними точками, а синюю платформу так, чтобы она перемещалась вправо и влево по горизонтали. Далее нужно запрыгнуть на красную тарелку, а с нее, дождавшись необходимого согласования фаз движения аппаратов, надо прыгнуть «длинным» прыжком на синюю платформу. Когда платформа окажется под лестницей в правой части экрана, нужно запрыгнуть на лестницу «высоким» прыжком.

По лестнице поднимитесь на следующий экран и идите налево. Достигнув «гравитационной волны», найдите точку, с которой нужно прыгнуть «длинным» прыжком так, чтобы вас «занесло» на выступ в правой части экрана. Запрыгните на летающую тарелку (можно воспользоваться «высоким» прыжком) и затем спрыгните с нее, постаравшись по дороге захватить бонус. Попав на выступ с пультом управления, поднимите дверь в центральной части экрана. Спрыгните на выступ внизу, подойдите к его правому краю и прыгните. Поле принесет вас к отверстию с лестницей, по которой вы спуститесь на следующий экран. Спрыгните вниз и идите налево. Дойдя до отверстия, снова прыгайте вниз. Здесь действует реверсивное энергетическое поле. Для того чтобы преодолеть его, нажмите клавишу «стрелка влево» так, как если бы вы собирались идти налево, и пройдите отрезок пути спиной вперед вправо. Как только вы почувствуете сопротивление поля, жмите побыстрее на «стрелку вправо» и продолжайте движение обычным образом.

Дойдя до лестницы, поднимайтесь наверх, запрыгните на летающую платформу-«вертолет» «высоким» прыжком, спрыгните с нее вправо на кирпичный выступ и идите направо. Если в следующем экране вы увидели Красный Шар — поздравляем, вы прошли первый уровень игры!


Российская игра
на русском языке
на российском рынке
Black Zone
Фантастическая приключенческая
игра для любителей «ходилок»
в стиле «RUN & JUMP»
с сюжетом по мотивам
фантастической прозы
Приз «Выбор редакции»
журнала «КомпАс» на
фестивале «Аниграф'95»
Диплом
конкурса
компьютерных игр
на фестивале
«Аниграф'95»
АНИГРАФ
ANIGRAPH
DIPLOM
BLACK
ZONE
Акционерное Общество «ДОКА»
103482 Россия, Москва, Зеленоград, корп. 360.
Тел.: (095) 535–6295, 536–4020.
Факс: (095) 536–5887.
E-mail (Internet): doka@dokadata.zgrad.su.